

CAPCOM®

ROCKMAN EXE®

ロックマンエグゼ[®] 4.5 リアルオペレーション



ロックマンエグゼ4.5
リアルオペレーション

オフィシャル完全ガイド

[かんぜん]

ROCKMAN EXE

GAME BOY ADVANCE™



ISBN4-906582-17-6

C0076 ¥952E



9784906582174



1920076009525

ゲームボーイアドバンス

ロックマンエグゼ4.5 バトルチップコレクション オフィシャル完全ガイド

CAPCOM

株式会社カプコン
定価1,000円(本体952円+税48円)

ROCKMAN EXE

ロックマンエグゼ 4.5

リアルオペレーション

かんぜん
オフィシャル完全ガイド



自由研究課題

テーマ：電脳世界の探索

電脳世界のおさらい

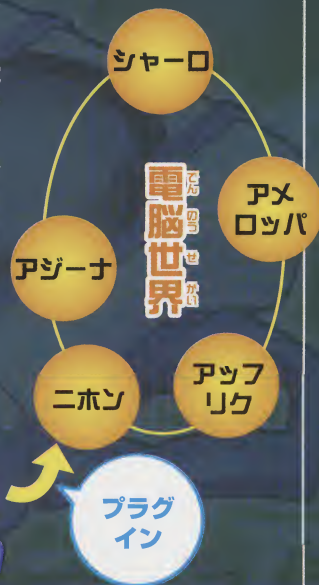
電脳世界とは、インターネットの急激な発達にと
もない、パソコンだけでなく、テレビ、電子レン
ジ、さらには草刈り機にまで、取り付けられるよ
うになった電脳を介したネットワークのこと。電
脳は、PETを使ってネットナビをプラグインさせ
ることによって探索することが可能で、プラグイ
ンした電脳がネットワークにつながっている場合
は、そのネットワークを通じて他の電脳に移動す
ることが可能となる。このように、電脳世界は個
人のホームページや電子機器、国内外のインター
ネットを介して、世界中に広がっている。

※PETとは

Personal Terminalの略。電話やEメールを始め、教科書や新聞のかわり
にもなる、生活に欠かすことのできない携帯型情報端末。

※ネットナビ

PETの中に入っている疑似人格プログラム。
パソコンを始めとする電子機器からプラグ
インさせることによって、電脳世界で
会話や買い物などの行為ができる
ほか、電脳世界に発生するウイルス
を倒すこともできる。



ネットバトラーとは

電脳に害を及ぼすウイルスを撃退するこ
とをウイルスバスターと呼び、自分
のネットナビでウイルスバスターを
行なうオペレーターはネットバトラーと
呼ばれる。ネットバトラーには、身近な
依頼やトラブルを解決する市民ネットバ
トラーと危険な事件を解決するオフィシ

ャルネットバトラーがいる。優秀な市民
ネットバトラーはオフィシャルの試験を
受けることができ、合格するとネットワ
ーク犯罪の取り締まりを始めとする任務
を課せられる代わりに、一般のナビが立
ち入り禁止とされているエリアを、探索
できるようになる。

課題内容

① 学習参考書『ナビと電腦』

PETを使ってナビをオペレートするために、必要な知識を身につけるための参考書とドリル。電腦世界を探索する前に必ず目を通しておこう。



② 電腦探索絵日記

電腦世界を探索した記録を残すための地図と絵日記。電腦世界を探索する際に役に立つ。特に、探索中に道に迷ったり、困難な問題に直面したときに大きな助けになる。



















③ 電腦スクラップブック

電腦世界を探索して集めたデータのコレクション。くり返し電腦世界を探索したり、バトルチップを集めたりするときに参考にするといひ。



注意事項

- 現在、電腦世界にはダークロイドと呼ばれる集団が暗躍しており、ナビを暴走させるなどの悪事を働いている。探索の際はオフィシャルから届くメールをチェックして、危険な地域にはなるべく近寄らないようにすること。
- 電腦世界には一般エリアのほかに、ウラインターネットと呼ばれるエリアがあり、凶悪なウイルスや得体のしれないナビが存在している。一般のナビは立ち入りが禁止されているので、くれぐれも近づかないようにすること。

内容	ページ
▼ 電脳世界のおさらい	2
 ナビと電脳	5
 電脳世界で活躍するナビたち	6
 ナビとウイルスバスター	17
 バスタードрил 基本問題	28
 バスタードрил 応用問題	36
 コラム	
バトルチップゲートを使ってみよう	78
 電脳探索絵日記	79
▼ インターネット1~4	81
▼ インターネット5~8	94
▼ インターネット9~12	107
▼ ウラインターネット1~4	116
▼ カオスエリア1~2	124
 コラム	
探索のまとも	128
 電脳スクラップブック	129
 ウイルス大百科	130
 コラム	
バスターグレレベルの計算式	151
 電脳世界で出会ったナビたち	152
 バトルチップ大全集	181
 プログラムアドバンスデータ	216
 コラム	
ナビにスケジュールを管理してもらおう	218
 緊急招集	
オフィシャル研修レポート	219

バスタードрил		応用問題INDEX	
内容	ページ	内容	ページ
▼ ロックマン	36	ジャンクマン	58
ロール	38	ブルース	60
ガッツマン	40	スターマン	62
ナンバーマン	42	ナバームマン	64
ファイアマン	44	アイスマン	66
ウッドマン	46	エレキマン	68
ウインドマン	48	ブラントマン	70
サーチマン	50	ナイトマン	72
アクアマン	52	シャドーマン	74
サンダーマン	54	フォルテ	76
メタルマン	56		

ウイルス大百科INDEX			
内容	ページ	内容	ページ
▼ メットール系	131	キルブー系	142
ボルケルギア系	132	ウェザース系	143
ピリー系	133	クーモス系	144
ガイアント系	134	ゲイラク系	145
ガル系	135	サーキラ系	146
エビロン系	136	マルモコ系	147
ラウンダ系	137	ウォーラ系	148
ララバツバ系	138	エレンブラ系	149
マグテクト系	139	ボムボーイ系	150
ブルメロ系	140	ウインドボックス系	151
ダーマ系	141		

電脳世界で出会ったナビたちINDEX			
内容	ページ	内容	ページ
▼ ノーマルナビ/ヒールナビ	152	アイスマン	167
ロール	153	エレキマン	168
ガッツマン	154	ブラントマン	169
ナンバーマン	155	ナイトマン	170
ファイアマン	156	シャドーマン	171
ウッドマン	157	タツマン	172
ウインドマン	158	スパークマン	173
サーチマン	159	ビデオマン	174
アクアマン	160	バーナーマン	175
サンダーマン	161	ケンドーマン	176
メタルマン	162	コールドマン	177
ジャンクマン	163	シェードマン	178
ブルース	164	レーザーマン	179
スターマン	165	フォルテ	180
ナバームマン	166		

がく しゅう さん こう しょ
学習参考書

ナビと電腦



ひとつ目の課題はナビと電腦世界に関する学習参考書。

探索を始める前に、

ナビをしっかりと理解しておけば、

安心して電腦世界へ送り出すことができるのだ。



電 脳 世 界 で 活 躍 する ナビ たち

使えるナビはロックマンを含め、全部で21体にのぼる。それぞれの性格や装備、武器の性能を理解したうえで、好みのナビを電腦世界のパートナーに選ぼう。

個性豊かなナビたち

電腦世界にいるナビたちは、PETを使って探索を進めることでパートナーにできるようになる。さらに、バトルチップゲートとナビデータチップを使って、パートナーを増やすこともできるのだ。

【ナビとは何か？】

携帯端末「PET」の中にある疑似人格プログラム。電腦世界の活動を、オペレーターに代わって行なう。

ネットバトル



ウィルスやほかのナビとネットバトル。

バトルチップ集め



ナビを強くするためには欠かせない。

Eメール



電腦世界のさまざまな情報が届く。

スケジュール管理



時間になるとナビが知らせてくれる。

ロックマン

たたき 戦いかたは036ページへ→→→

正義感が強く 真面目な性格

活発で正義感に溢れる少年の姿をしたナビ。一見、何の特徴もないように見えるが、実は底知れない潜在能力を秘めた最新型のナビなのだ。

チャージショット

パワーをためて放つ強力な一撃で、ロックバスターの10倍のダメージを与えられる。弾のスピードが速く、発射とほぼ同時にヒットする。



ロックバスター

腕に装着されたキャノン砲から撃ち出す、連射可能なショット。攻撃力は低いスピードが速く当てやすい。



シールド

ロックマンの前方に1秒間ほど大きなシールドを展開させる。ブレイク性能を持つ攻撃と体当たり以外は、どんな攻撃でも防ぐことができる。

【ナビデータチップ入手方法】

バトルチップゲート
アドバンスドベット2

● **ロール**

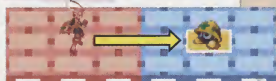
たたか 戦いかたは **038** ページへ→→→

元気いっぱいの 女の子ナビ

女の子の姿をしたナビで**占**
いが特技。明るい性格で、オ
ペレーターに対してとてもフ
レンドリーに接してくる。あ
まりバトルを好まないため、
回復や**防御**に優れている。

ロールアロー

先端がハートの矢を**一直線**に
飛ばす。進むスピードは遅めた
がチャージ時間が短く、早めの
連射が可能。命中した敵のチッ
プを破壊する能力を持つ。



バリア

チャージしたあとバリアで全
身をおおう。チャージ時間は長
めで、**10**以上のダメージを受
けると消えてしまうが、それ以
上の威力をもつ攻撃でも、1回
だけは必ず防ぐことができる。
また、トップウやスイコミを打
ち消す効果も持っている。

バスター

弾のスピードがロールアロー
より速い。敵が遠くにいる場合
や、動きがすばやくロールア
ローが当たらない場合などに使う。

[ナビデータチップ入手方法]

オペレーションバトルスター
(ロール)

● **ガッツマン**

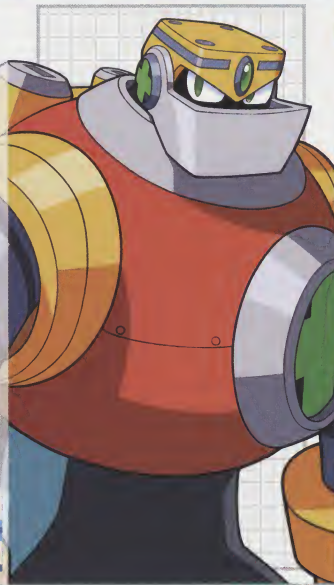
たたか 戦いかたは **040** ページへ→→→

気合い十分の パワー自慢

勇気と男気にあふれた優し
い性格のナビ。バトルでは、
頑丈なボディとパワーを活か
した豪快な技で相手を圧倒す
る。語尾に「でガス」、「でガ
ッツ」とつけるのがクセ。

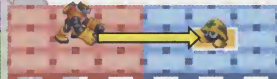
ガッツハンマー

パネルを叩きつけて敵エリア
のパネルをランダムで1枚ヒビ
パネルに変え、**2~3個**の岩石
を落下させる。岩石は必ず敵の
上に落ちるとは限らない。



ガッツマシンガン

前方に射程3マスのマシンガ
ンを5発連射する。バスターに
比べて弾のスピードは少し劣る
が、1発あたりの威力が**2倍**な
うえ、チャージする必要がなく、
すばやく発射できる。



バスター

前方に射程が無限のショット
を発射する。ガッツマシンガン
が届かない敵に使おう。

[ナビデータチップ入手方法]

オペレーションバトルスター
(ガッツマン)

ナビと電脳

電脳世界で活躍するナビたち

ナンバーマン

たたか 戦いかたは042ページへ→→→

すべて計算ずくの 頭脳派ナビ

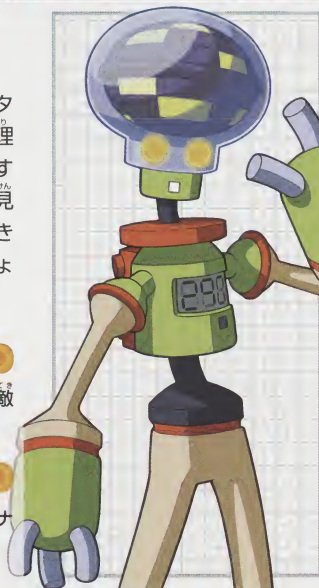
頭に詰まったコンピュータで常に合理的な行動をする理論派。バトルでも数字に関する攻撃をしかけてくる。一見鼻につく性格かとおもいきや、話してみると意外にひょうきん。

バスター

サイコロボムを当てにくい敵に攻撃するときを使う。

シールド

出すタイミングが遅いと、ナビが先に攻撃をよけてしまう。



サイコロボム

3マス前方にサイコロの形をしたボムをほうり投げる。落ちたマスの周囲1マスに誘爆するので、広い範囲を攻撃できる。敵に直接命中しても何も起こらず、爆発するまでダメージを与えられない。出た目の数によって威力が変わり、数字が大きいほど威力も高くなる。どの目が出るかはまったくのランダムだ。



【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスターター
(ナンバーマン)

ファイアマン

たたか 戦いかたは044ページへ→→→

炎を自在に操る 荒くれもの

頭のとっぺんから吹き出す炎とその名前が示す通り、火を自在に操って戦うナビだ。性格も炎のように荒々しく、オペレーターに対しても乱暴な口調で話しかけてくる。

バスター

ファイアームでは反撃を受けそうな時に使うといい。

シールド

すぐにシールドが出現するのと、とっさの攻撃に対応できる。



ファイアーム

腕を前に突き出して前方に炎を一定時間放射する、炎属性の攻撃。射程距離は3マスで、敵や障害物を貫通する。そのため、射程距離に入っている敵や障害物すべてにダメージを与えることができる。炎が出ている間はファイアマンは動くことができないため、ダメージを受けると攻撃を中断する。



【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスターター
(ファイアマン)



ウッドマン

たたか 戦いかたは046ページへ→→→

やま 山のように大きな
こころ 心優しいナビ

威圧感たっぷりの巨大な体を持つナビで、話しかても賞銀十分。ネットバトルばかりしているオペレーターを、戒めてくれることもある。バトルでは大自然の力を借りた技で、対戦相手を圧倒する。

タネデッポウ

前方に木の種を3発連続で発射する。弾の進むスピードは遅いが、3発すべて命中すればかなりのダメージとなる。



デスフォレスト

チャージが終わるとその場で大きくジャンプして、着地と同時に敵エリアに木の杭を複数突き出させる。杭の数は3~4本で、突き出る場所はターゲットの場所以外、ランダムとなる。



バスター

発射が速いので、動きのすばやい敵が相手のときに使用するるとい。

[ナビデータチップ入手方法]

オペレーションバトルスターター
(ウッドマン)



ウィンドマン

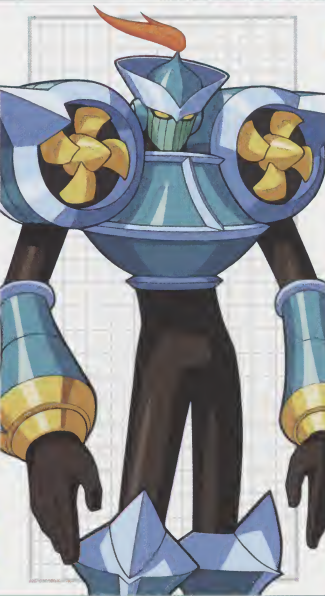
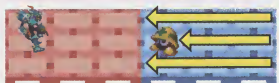
たたか 戦いかたは048ページへ→→→

あらし 嵐を巻き起こす
風 風の化身

風を自在に操るナビ。スマートな外見に似合わず、年寄りくさい話しかたが特徴。世間話は天気に関する話題が多い。バトルでは2種類の風を使って相手を混乱させる。

スイコミ

風を起こし、敵を自分のエリア側に引き寄せる。敵は風に逆らって移動できるが、止まるとすぐに吸い寄せられる。発動させると、カスタムゲージを少し消費する。



トップウ

風を起こして敵を吹き飛ばし、敵をエリアの最後列まで移動させる。ただし、障害物の後ろに隠れている敵には効果がない。いったん発動すると、ダメージを受けるまで効果が続く。



バスター

威力は低いが連射が可能なショット。装備武器で唯一敵にダメージが与えられる。

[ナビデータチップ入手方法]

オペレーションバトルスターター
(ウィンドマン)



サーチマン

たたか 戦いかたは050ページへ→→→

冷静にミッションを 遂行する精密機械

ねらいすました攻撃で、速やかに相手を倒す戦いを得意とする軍人姿のナビ。兵器として作られた軍用のナビらしく、性格はとても生真面目で、冗談を言うタイプではない。

バスター

スコープガンのスキに攻撃を受ける可能性が高いときは、これを使おう。

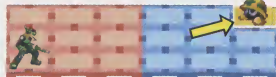
シールド

穴パネルなどで逃げ場がないときはこれでダメージを防ぐ。



スコープガン

チャージが終わると、ロックオンした場所に、バスターの**5倍**の攻撃力を持つ弾を**5発連続**で撃ち込む。敵の位置や障害物に関係なく、どこからでも攻撃できる。ロックオンしてから撃ち終わるまで身動きがとれない。なお、敵のいるパネルにロックオンするので、ロックオン後に敵が移動すると外れてしまう。



【ナビデータチップ入手方法】
オペレーションバトルスターター
(サーチマン)



アクアマン

たたか 戦いかたは052ページへ→→→

水を自在に扱う 癒し系ナビ

子どもっぽい見た目と口調で、オペレーターのを癒してくれるマスコットの的なナビ。ちょっと気の弱いところも見られるが、バトルでは**水**を使った攻撃で、屈強なナビとも互角に渡り合うことができる。

バスター

連射ができるアクアホースがあるのであまり使う必要はない。

シールド

弱点である電気属性の攻撃を受けそうになったら、すかさずガードしよう。



アクアホース

2マス先に水属性の弾を撃つ。着弾すると1マス先に誘爆するうえ、着弾したパネルにはヒビが入る。ただし、穴パネルに着弾すると、穴の中に落ちてしまう。チャージにかかる時間がかなり短いの、他のチャージ武器にくらべて**連射**が効く。そのため、連続して撃っているだけでも強力な攻撃となる。



【ナビデータチップ入手方法】
オペレーションバトルスターター
(アクアマン)

サンダーマン

たたか
戦いかたは054ページへ→→→

雷を身にまとう
誇り高きナビ

雷を自在に操るナビ。威厳に満ちた物腰でオペレーターに話しかけてくる。バトル中は触れた敵をマヒさせる雷雲を伴って登場し、強力な電気属性の攻撃で敵に裁きを下す。

バスター

サンダーボルトが当たりやすいので、あまり使う必要はない。

シールド

弱点の木属性の攻撃をよけられないときに役立つ。



サンダーボルト

ターゲットめがけて雷を落とす技。敵の場所や間合いに関係なく、直接ねらうことができる。しかも、敵によけられた場合は、敵のいる場所にねらいを修正しながら、最大3発まで落雷が続くのだ。電気属性を持っているので水属性の敵に有効。水バネルの上で敵に命中すれば、威力が2倍になる。



【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスター
(サンダーマン)

メタルマン

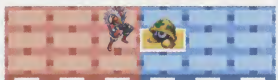
たたか
戦いかたは056ページへ→→→

鋼鉄の拳を持つ
ストイックなナビ

口数が少なく、自分自身を鍛え上げることに余念がない。その鍛え上げた拳で敵を叩きのめしたり、歯車を投げつけたりして戦う。

メタルフィスト

1マス前方に拳を叩きつけて、パネルに穴を空ける。敵に命中した場合はヒビパネルになる。ブレイク性能を持っているので、敵のガードを無効化する。



メタルブレード

肩に装備している巨大な歯車を投げつける技。投げる場所と軌道が異なり、①エリアの上、下段で出すとブーメランと同じように外周を回り、②中段で出すと一直線に飛んでいく。



ブレイクバスター

他のナビのバスターと異なり、敵のガードを無効化するブレイク性能を持っている。

【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスター
(メタルマン)

ジャンクマン

たたか
戦いかたは058ページへ→→→

外見は不気味だが
優しい性格

インターネット上に捨てられた**電脳ゴミ**から突然変異で生まれた、オペレーターを持たないナビ。そのためかオペレーターに捨てられることに怯えるフシがある。

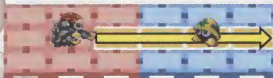
バスター・ジャンクキューブ

連射可能なバスターに加え、前方に飛ぶジャンクキューブを、装備武器に関係なく自動的に発射する能力を持つ。ジャンクキューブは最初は光っているが、一度攻撃を受けると光が消えてスピードが落ち、次に攻撃されると消えてしまう。



ジャンクプレス

敵エリアの端まで**一直線**に腕を伸ばす。貫通能力をもっていて、軌道上にあるすべての敵や障害物にダメージを与える。攻撃を出す前に若干のスキがある。



ボルターガイスト

置かれている**障害物**を確実に敵に命中させる。障害物が何個あっても、1回の発動ですべて飛ばすことが可能。

【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスター
(ジャンクマン)

ブルース

たたか
戦いかたは060ページへ→→→

命令に忠実な
ソードの使い手

オペレーターとは完全に主従関係の立場をとり、命令を忠実に実行しようとする。会話の内容も、世間話というより秘書の助言といった感じ。バトルでは腕に仕込んだ切れ味鋭い**ソード**で敵を切り刻む。

バスター

ロングソードが届かない場所にいる敵に対しての攻撃手段。

シールド

ダメージを受けやすい接近戦のときは重宝する。



ロングソード

横2マスをソードで攻撃する。敵の攻撃タイミングに合わせて命中させると、**カウンター**となる。同名のバトルチップと同じ能力だが、バスター攻撃力が上がるとう威力が上がる点で異なる。間合いを離していても、ある程度は敵を追いかけて攻撃してくれる。なお、チャージしてもカスタムゲージは増えない。



【ナビデータチップ入手方法】

オペレーションバトルスター
(ブルース)



スターマン

たたか 戦いかたは062ページへ→→→

自立ちたがり屋の お調子者

口の減らない性格で、オペレーターにもフレンドリーに接してくれる。星占いが得意で、1日の始まりにその日の運勢を占ってくれる。バトルでは星を操り流星で攻撃する。

バスター

キラキラメテオで敵を混乱させたら、そのスキに使う。

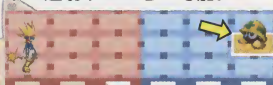
シールド

攻撃はなるべくよけて、どうしてもかわせない場合に使う。



キラキラメテオ

敵めがけて空から流れ星を落とす。当たった敵はダメージとともに、一定時間混乱状態になり、動きが鈍くなるうえ、攻撃のねらいが定まらなくなる。与えるダメージはあまり大きくないが、チャージ時間はそれほど長くなく、また攻撃後のスキも小さめなので、あまり間を置かずに連射することが可能。



【ナビデータチップ入手方法】

ナビデータチップブースター
(※)

※エグゼ4.5初回限定版（フルスカラーバージョン）でも入手可能



ナパームマン

たたか 戦いかたは064ページへ→→→

バトルフィールドを 焼き尽くす暴れん坊

もともとは軍事目的で作られたナビ。爆弾を使った圧倒的な火力で敵を焼き尽くす戦法を得意とする。同じ炎属性のファイアマンと同様、非常に好戦的で荒っぽい性格だ。

ファイアボム

敵エリアに爆弾を2つ発射する。ひとつは敵をねらい、もうひとつは他のパネルに落ちる。落ちたパネルには少しの間炎が残り、上に乗った敵にダメージ。



ナパームボム

ターゲットに炎属性の爆弾を発射して、落ちたパネルの周囲1マスを含めて爆発する。攻撃力が高く、広い範囲を攻撃できるうえ、カスタムゲージ増量も多い武器だが、チャージにかなり時間がかかる。



バスター

当てやすいが、ナパームボムと比べて攻撃力が低すぎる。

【ナビデータチップ入手方法】

ナビデータチップブースター



アイスマン

たたか 戦いかたは066ページへ→→→

見た目はカワイイが
あなどれない氷の使い手

語尾に「～です」とつけるのがクセで、子どもっぽい話しかたをするのが特徴。見た目も子どもで、バトルには不向きに見えるが、氷を使った攻撃はなかなかあなどれない。

バスター

チップを使い切った場合の攻撃手段として使おう。

シールド

弱点の電気属性から身を守るための選択肢のひとつ。



フリーズボム

3マス前方に氷の爆弾を投げる。着弾したパネルと上下1マスには氷柱が出現して敵を攻撃し、パネルを氷に変える。氷柱は水属性なので炎属性の敵に効果を発揮する。また、氷パネルは電気属性の攻撃の威力が上がるので、水属性の敵と戦うときも便利。ただし、穴パネルに落ちてしまうと何も起こらない。



【ナビデータチップ入手方法】
ナビデータチッププースター



エレキマン

たたか 戦いかたは068ページへ→→→

電流を自在に操る
ちょっぴりキザなヤツ

自らの体内で発生させた電気を使って、敵を感電させて戦う電気属性のナビ。性格はほかのナビたちに比べると、比較的常識的で大人っぽい口調で話しかけてくる。

バスター

敵のHPが残り少なければ、サンダーボールよりこれを使おう。

シールド

穴パネルに囲まれたときなど、逃げ場がないときに役立つ。



サンダーボール

敵をゆっくり追跡する、電気属性の攻撃。ねらった敵を最短距離で追いかけて、4マス分移動すると消滅する。同名のバトルチップと同じで、当たった敵を一定時間マヒさせる追加効果を持っている。バトルチップと異なる点は、チャージが終了すると前に移動することなく、その場で発動するところ。



【ナビデータチップ入手方法】
ナビデータチッププースター



プラントマン

たたか 戦いかたは070ページへ→→→

植物をこよなく愛する ナルシスト

花と人とが合体したような
外見を持つナビ。美しいもの
を好む性格で、少々キザな話
しかたが特徴だ。植物を操り、
華麗で強力な攻撃をくり出す
が、炎にはめっぽう弱い。

バスター

カスタムゲージをためる手段
として重宝する。

シールド

弱点の炎属性も防御できるが、
防ぐよりかわすようにしたい。



プラントウィード

敵の足元からツタを生やして
ダメージを与える木属性の攻撃。
命中した敵を一定時間マヒさせ
る効果に加えて、そのパネルを
草むらパネルに変える効果を持
つ。敵のいるパネルを正確にね
らうので、エリアのどこからで
も攻撃できるところが最大の利
点。ただし、チャージしてもカ
スタムゲージはたまらない。



[ナビデータチップ入手方法]

ナビデータチップブースター



ナイトマン

たたか 戦いかたは072ページへ→→→

オペレーターへの 忠誠を誓う鎧の巨人

騎士の甲冑をモチーフにし
て作られたナビ。性格も、オ
ペレーターへの忠誠と正義を
貫く騎士道にのっとってい
る。バトルでは、手に持った
巨大な鉄球を振り回して戦う。

キングダムC

巨大な鉄球を前方に投げる。
飛んでいくスピードは遅めだ
が、エリアの端まで届くうえ、
敵や障害物を貫通するので、軌
道上のものすべてに攻撃可能。



ロイヤルWB

鉄球を振り回して、周囲1マ
スを攻撃する。ブレイク性能が
あり、敵のガードを無視してダ
メージを与えられる。バスター
攻撃力を上げれば、全ナビの装
備武器の中でもっとも大きなダ
メージを与える攻撃となる。



バスター

すばやく小刻みな攻撃をした
いときはこちらを使おう。

[ナビデータチップ入手方法]

ナビデータチップブースター



シャドーマン

たたか 戦いかたは074ページへ→→→

音もなく忍び寄り
必殺の奥義で敵をデリート

忍装束を身に纏い、忍の奥義を駆使して敵を倒す暗殺術に長けたナビ。オペレーターとは主従関係ではなく、任務遂行のためのパートナーといった態度で接してくる。

シュリケン

ジャンプして上空からシュリケンを投げつける。スピードが速く、また攻撃力も高い優秀な武器。空中にいる間は敵の攻撃を受け付けない。



インビジブル

チャージした後カスタムゲージを消費して、一定時間敵の攻撃を受けない状態になる。バトルチップのインビジブルと同様の効果を持つので、対インビジブル性能を持つ攻撃には効果がない。チャージにかかる時間は長めだが、ほかのナビが持つシールドにくらべて、より確実に攻撃を回避できる。

バスター

シュリケンとインビジブルを装備するので、使う機会はない。

[ナビデータチップ入手方法]

ナビデータチップブースター



ファルテ

たたか 戦いかたは076ページへ→→→

バトルに餓えた
破壊の化身

極めて高い戦闘力を持つナビ。人間に憎しみの感情を持っていて、オペレーターとなれ合うことはない。敵を破壊するという、己の欲望を満たすために力を貸している。

ロオーバーロード

敵エリアの後方2列に強力なエネルギーを放出する。チャージ時間は長いが威力が高く、攻撃したパネルすべてにヒビを入れることができる。



シューティングB

ターゲットにしている敵を中心に、広範囲にバスターを乱射する。ターゲットを変更すると、攻撃の途中でも攻撃範囲が移動する。使い勝手のいい武器だが、穴パネルの上にいる敵には、ダメージを与えることができない。



バスター

攻撃力の低い、通常のバスター。あえて使う必要はない。

[ナビデータチップ入手方法]

ナビデータチップブースター



ナビとウイルスバスター

電脳世界を探索するときは、パートナーに選択したナビをうまくオペレートするための知識が必要不可欠となる。PETを起動する前に必ず身につけておこう。

1 PETとナビの使いかた



1 ボタンの使いかた

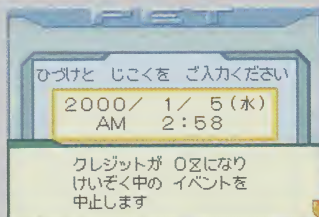
使うボタン	プラグアウトしているとき	プラグインしているとき
十字ボタン	上下：カーソルの移動 左：情報画面へ 右：カレンダー画面へ	移動
Aボタン	決定 メッセージ送り	話す 調べる
Bボタン	キャンセル	(押しながら移動で)すばやく走る
Lボタン	ナビにスケジュールを聞く	ナビと話す
Rボタン	ナビに話しかける	プラグアウト
スタートボタン	決定	PET画面に入る
セレクトボタン	使わない	使わない

とびらを開ける
しょうがいふつをとける
ミステリーデータをとる



日時について気をつけること

■日時を変えると途中のイベントがなくなる
セーブデータがある状態で日時を変更しようとする、クレジットが0になり、継続中のイベントが中止されてしまう。たとえば、平日にシルバートーナメントにエントリーしたあと、日時を進めて一気に週末にしても、エントリーそのものがキャンセルされてしまうため、トーナメントに参加することはできない。



◀特別な事情がない限り、日時を変えるのはやめておこう。

プラグアウト中の操作

操作するのはPET画面だけ

プラグアウト中は、PET画面ですべての操作を行なう。その内容は、**そうびの変更**や**チップの編集**といったナビのカスタマイズに関すること、**Eメール**やほかのオペレーターとの**通信**といったコミュニケーション、さらに現在の状態の**セーブ**や自分の**所持品**チェックがある。



選んだメニューの項目によってナビが話しかけてくれる。その内容は使っているナビによって異なる。

1 トーナメント

週末になると表示される

土曜と**日曜**に表示されるメニューで、シルバー、ゴールド、オフィシャル、ウラの、4つのトーナメントに出場するときに選ぶ。出場するためには、平日に**電腦世界**にある各トーナメントの受付で受付時間中に**エントリー**する必要がある。



▲どのトーナメントにもエントリーしていない状態でも、項目は表示される。

2 プラグイン

電腦世界にナビを送る

PET画面の中にいるナビを電腦世界に送る。**プラグイン**したあとは、ナビを操作して電腦世界を探索しよう。ちなみに、プラグインを選択したときにミニゲームが発生するナビもある。

3 そうび

チップフォルダ

現在持っているチップとフォルダ内のチップとを入れ替えて、ウイルスやナビとのバトル時に使うデッキを組むことができる。チップフォルダには全部で**30枚**のチップを入れることになるが、メガクラスチップとギガクラスチップはそれぞれ入れられる最大枚数が決められている。

フォルダ編集のルール

チップは必ず30枚入れること

同じ種類のチップは3枚まで

メガクラスは5枚、ギガクラスは1枚まで

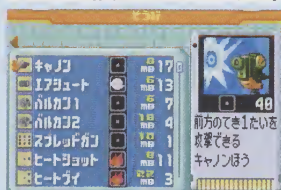
種類につき一枚まで

チップフォルダ



ショップで買った、バトルで入手したチップはリユックの中に収納される。強力なチップを手に入れたときは、チップフォルダ内のチップを入れ替えて、バトルで使えるようにしておこう。

リユック(使っていないチップ)



そうび

ネットナビの**基本装備**武器を設定することができる。装備武器はナビごとに3つずつ用意されており、そのうち戦闘時にLボタンとRボタンで使う武器を2つ選んで装備しておく。

スタートボタンで並べ替え

ID、あいうえお順、種類、攻撃力順、枚数、チップ容量

武器の使いかたについては038ページへ

4 データライブラリ

■ チップに関するデータが記録される

今までに手に入れた**チップのデータ**が見られる。チップデータは、スタンダードチップ、メガクラスチップ、ギガクラスチップに分かれている。さらに、バトル時に発動した**プログラムアドバンス**もデータライブラリに記録されるのだ。チップやプログラムアドバンスの**効果を確認**するときに使おう。

データライブラリで見られる項目

スタンダードチップ	
メガクラスチップ	手に入れたもの
ギガクラスチップ	
プログラムアドバンス	使ったことがあるもの

5 Eメール

■ インターネットのできごとを知ろう

これまでに届いたメールを見ることができ、メールを見ることによって**電脳世界**で起きているできごとの情報を得たり、平日にエントリーしたトーナメントを確認することができる。また、**特定のナビ**だけに届くメールもある。メールは、**プラグアウトしてPET画面に戻ったとき**に届くことが多い。



◀新たにメールが届いたときは**着信音**が鳴って、そのあとナビがメールの着信を知らせてくれる。

つうじょうメール

電脳世界で起きているできごとに関するメール。ダークロイドや危険なエリアの情報が**多い**。ナビが暴走している**エリアを確認**したいときは、通常メールBOX内のメールを見ればいい。

エントリーかくにん

トーナメントに関するメール。トーナメントに**エントリーしたとき**に届く。また、トーナメント開催日には**確認のメール**も届く。どのトーナメントに、どのナビで登録したかをチェックできる。

その他のメール

サーチマン、ブルース、ナバームン、シャドーマンに届く。この種類のメールはゲームを始めてから10分後、20分後、30分後、40分後、50分後のいずれかにランダムで届くことがある。

6 セーブ

■ 今の状態を記録する

今の状態を記録するメニューで、プラグイン時でも使用可能。**レアなチップ**をゲットしたときや、**トーナメント出場する直前**には必ずセーブしておこう。また、今使っている**ナビを変えたときは**、プラグアウト時のセーブメニューで記録した後に電源を切り、再びゲームを始めよう。ナビ選択画面が表示され、使用するナビを変えることができる。

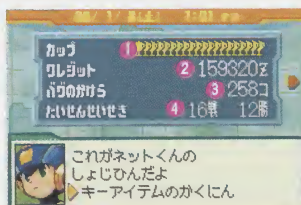
プラグイン中のセーブデータは**ナビを変えられない**

7 しよびん

■ チップ以外のアイテムはここに

メイン画面で十字ボタンの左を押すと、持っている**クレジット**や**バグのかけら**の数、通信対戦した**通算成績**、オフィシャルトーナメントで勝ち取った**カップの数**を確認することができる。また、手に入れた**キーアイテム**を確認することもでき、ミニゲームを発生させる**キーアイテム**(P.026を参照)はここで使うことができる。

ミッションメール、はかいミレ、オフシャルしれい、あんさつしれい



- 1 これまでにとったカップ
- 2 今持っているクレジット
- 3 今持っているバグのかけら
- 4 通信対戦の成績

スケジュールの使いかたは**218**ページへ

8 つうしん

通信対戦のポイント

友だちとのバトルオペレーション

2台のゲームボーイアドバンスを通信ケーブルでつなげば、通信対戦ができるようになる。互いが作戦を設定し、バトルチップを駆使して戦うので、ひとりプレイとは一味違う戦いが楽しめる。また、前作の『ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン/ブルームーン』（以下『4』）との対戦もできる。



通信対戦のポイント

バトルチップゲートを使う場合は、必ず両方のオペレーターが使わなければならない
バトル時の地形はランダムで決定され、さまざまなパネル、障害物が出現する

対戦の流れ

『4』のオペレーションバトルと同じ

相手のソフトが『4』の場合

通信ケーブルをつないで
PET画面から
「つうしん」を選ぶ



・バトルチップゲートがないと対戦できない

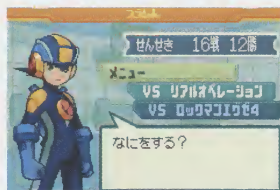
・『4』のプレイヤーはナビデータチップをスロットインしなければならない

・間合いの設定はできない

・使えない装備武器がある

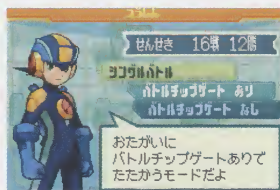
・バトルチップを使う方法はバトルチップゲートを使つてのスロットインのみ

相手のソフト
(リアルオペレーションか
ロックマン エグゼ4)
と戦う回数を選ぶ



・『4.5』のプレイヤーは『4』に登場するナビしか使えず、HPや攻撃力は決められた数値になる

バトルチップゲートを
使うかどうか決める



チャージショットとか

バトルオペレーション セットイン!!

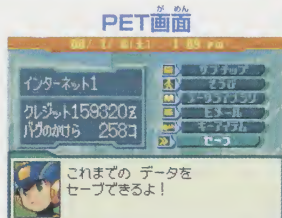
プラグイン中の操作

2つの画面を使う

プラグインしたらナビを操作して**電腦世界**を探索する。探索中は**電腦世界**をビジュアルで表現した**マップ画面**と、プラグアウト中にも使用する**PET画面**を切り替えながらナビに指示を出す。



▲**電腦世界**の画面。ナビを使って、**電腦世界**を自由に動き回ることができる。

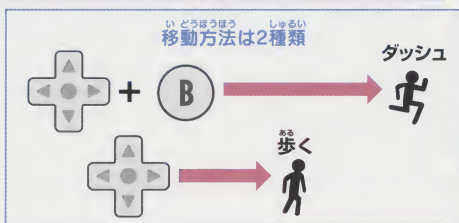


▲PET画面は、ほぼプラグアウト時と同じ。こまめにセーブすることを忘れずに。

1 移動

■**電腦世界**を探索する

実際にナビを動かして**電腦世界**を探索してみよう。**電腦世界**にも現実と同じように**時間が流れて**おり、曜日や時刻が変わると出会うナビや手に入るチップが変わることがある。また、探索中に発見したものは**Aボタン**を押して調べることで**詳細がわかる**ので、怪しいものを見つけたらAボタンで調べよう。



移動に関するもの



ワープホール

上に乗ると、ナビがリンク先にワープして移動することができる。



階段

高いエリアに移動するときに、登って上のエリアに進むことができる。



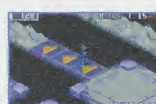
トビラ

道をふさぐトビラを開ける条件は、Aボタンで調べるとわかる。



矢印

隣接しているインターネットエリアにリンクし、移動することができる。



ベルトコンベア

矢印が向いている方向へ強制的に移動させられる、一方通行の道。

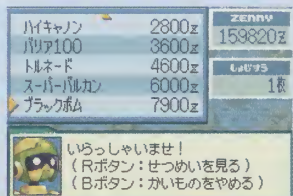
2 他のナビとの会話

■**情報**を集める

電腦世界にいるナビたちからは、**会話**によってインターネットエリアで起きている情報を収集することができる。同じナビでも時間帯によって、話す内容や行動が異なることもある。中には、ロククマンたちに**ネットバトル**を挑んでくるナビもいるのだ。

ネットショウニン

電腦世界でバトルチップやサブチップを売っているショップで、**ネットショウニン**と呼ばれるナビがいる。中にはレアなチップを売っているところもあるので、クレジットをためておこう。



▲曜日などの条件によって値引きされたり、限定商品が入荷することもある。

3 調べる

調べることでさまざまなことが起こる

いろいろな情報を収集するのに適した**電脳BBS**や、道をふさいでいて先に進めなくなっているさまざまな障害物など、**電脳世界**で見つけたものを調べることは、**電脳世界**を知り尽くすのに必要なことである。ところどころに落ちている**ミステリーデータ**などはもちろん調べて、バトルチップやバグのかけら、ゼニーを集めよう。



【トビラ】

トビラを開けるにはキーを買ったり、トーナメントで優勝してライセンスを取得したり、スタンダードチップをすべて集めたりと**さまざまな条件**を満たす必要がある。**トビラ**を調べればその条件が分かるので、すべての**トビラ**を開けて**電脳世界**をすみずみまで探索しよう。



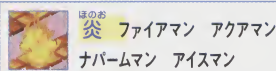
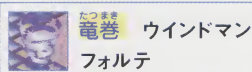
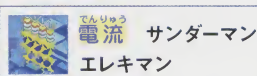
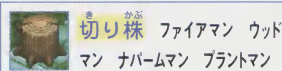
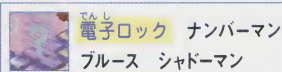
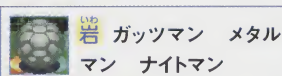
▲トビラのなかには開けるための条件が暗号で書かれているものや、特定のナビを倒すと開くものもある。

【電脳BBS】

オペレーターたちによって情報が書き込まれていく掲示板。ウイルスバスターのグッズや、レアチップの情報、ダークロイドの噂など、**電脳世界**のさまざまな情報を知ることができる。探索が進むと、**新たな情報**が書き込まれていく。

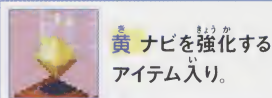
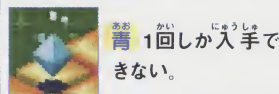
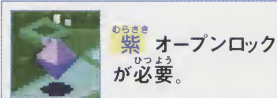
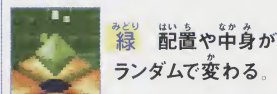
【障害物】

道をふさいでいるさまざまな障害物は、特定のナビで調べればとりのぞくことができる。どの**ナビ**を使えばとりのぞけるのかは右図の通り。一度とりのぞいた障害物は、プラグアウトしたり、使用するナビを変更しても元に戻ることはない。



【ミステリーデータ】

バトルチップや**サブチップ**などが入ったデータ。種類ごとに色分けされており、右のような特徴を持っている。貴重な**チップ**や**高額なクレジット**が入っていることもあるので、見つけたら必ず調べよう。



4 プラグアウト

電脳世界のどこでも可能

電脳世界で**Rボタン**を押すと、どこにいても**プラグアウト**して**PET画面**に戻ることができる。**プラグアウト**すると**HPが完全に回復**するので、インターネットの奥で**HPが少なくなったら**、無理せずいったん**プラグアウト**して状況を立て直そう。

5 ナビとの会話

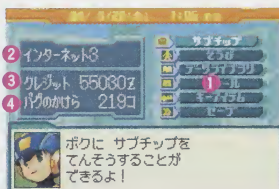
何をすればいいか教えてくれる

これからどういった行動をとっているのか迷ったときは、**Lボタン**を押してナビに話しかけてみよう。ナビが**アドバイス**や**ヒント**をくれるので、それに準じて行動すればいい。**プラグアウト**時でも**PET画面**で**Rボタン**を押せば、話しかけることができる。

4 PET画面の使いかた(プラグイン中)

プラグイン中専用の項目がある

プラグイン中のPET画面とプラグアウト時のPET画面はメニューがほとんど同じだが、若干異なる部分がある。**サブチップ**が使える、現在いるエリアが表示されていたりなど、プラグイン中に役に立つ項目が増えている。



- ① メニュー項目
- ② 今いるエリア名
- ③ 持っているクレジット
- ④ 持っているバグのかけら

ナビとウイルスバスター

ナビとウイルスバスター

1 サブチップ

マップ画面でナビをサポートするチップ **HPを回復**したり、しばらくの間弱い敵と出会わなくなったりと、サブチップにはさまざまな効果がある。どれも探索に役立つものばかりで、**サブチップ** **ショウニン**や**ミステリーデータ**から入手できる。なるべく全種類そろえておくようにしよう。

ショップで購入する



◀クレジットに余裕がある場合はできるだけ購入しておいたほうがいい。特にHP回復系は常に持っておきたい。

HPを回復させるもの

ミニエネルギー	100Z
HPを50回復させる	
フルエネルギー	3000Z
HPをすべて回復させる	

敵の出現に関係するもの

シノビダッシュ	300Z
しばらくの間、弱いウイルスに出会わなくなる	
エネミーサーチ	6000Z
直前に会った敵ともう一度出合いやすくなる	

ミステリーデータから入手する

▶サブチップはミステリーデータからも入手可能。紫や青のミステリーデータから手に入れよう。



ミステリーデータに関係するもの

アントラップ	1000Z
ミステリーデータにかかっているワナをはずす	
オープンロック	4000Z
セキュリティのかかったミステリーデータを開ける	

2 その他の項目(そうび、データライブラリ、Eメール、キーアイテム、セーブ)

プラグアウト時と同じ

その他の項目はプラグアウト時と同じ。プラグイン中でも**そうび**の項目で**チップフォルダの編集**ができるので、状況に合わせてこまめにチップを入れ替えたほうがいい。また、強敵と戦う前には、デリートされてしまったときのことを考えて必ず**セーブ**しておこう。



Eメールの受信

■届くのはプラグアウト時
プラグイン中は**Eメール**を受信することができない。メールが来そうであれば、いったん**プラグアウト**をしてPETメニュー画面に戻り、**新着メール**が来ないか確認しよう。

→ けいさんドリルなどのミニゲームが起動するアイテムは使えない

項目の内容は
018ページへ

2 ナビの成長

アイテムを入手して強くなる

どんなに強力な**バトルチップ**を手に入れても、ナビ自身の能力が低いままでは戦い続けるのは難しい。ナビの能力で上昇するものは、**バスターの攻撃力**と**HP**。バスターの攻撃力を上げるためには「**バスターUP**」、HPを上げるには「**HPメモリ**」というアイテムが必要になる。



↑HPを上げる条件はナビによって異なるので、バートナーとなるナビの条件を必ず把握してあげよう。

1 バスターの攻撃力アップ

■すべてのナビと同じ方法

「**バスターUP**」は全ナビが黄色のミステリーデータから入手することが可能だが、ミステリーデータがある場所と入手できる数はナビごとに異なる。バスター攻撃力が上がると、バスターの威力に加えてチャージする武器の攻撃力も高くなる。



▲バスター攻撃力が上がれば、チャージする武器は下手なチップより強力になる。

てに入るバスターUPの数

ガッツマン/ナイトマン	4コ
アイスマン/ロール	1コ
その他のナビ	2コ

2 HPの最大値アップ

■ミニゲームで上昇(+20)

特殊な始まりかたをするナビ専用のミニゲーム



プラグインの時にときどき始まるもの



アイスマン

こおりのてがみ



ナンバーマン

けいさんドリル



メタルマン

メタルシューティング

メールが来ると始まるもの



サーチマン

そげきくんれん



ナパームマン

はかいシレイ



ブルース

オフィシャルしれい



シャドーマン

あんさつらい

飛びたいプログラム君と話すもの



ウインドマン

ふうじんのまい

ミニゲームについては

026ページへ

ミニゲームをクリアするとHPが上昇するパターン。ミニゲームの始まりかたはさまざまで、ミニゲーム用の**キーアイテム**をPET画面で使うと始まるパターンと、**プラグイン**する時に始まるパターン、**メール**が届いて始まるパターンなどがある。**ウインドマン**はプラグイン中に特定のプログラム君を見つける必要がある。**メタルマン**と**アイスマン**、**ナンバーマン**はPET画面で始まることもある。

※ウインドマンとナンバーマンは+50。

■HP上昇だけではない占い(+20)



この2体は、1日1回PET画面の占いでハートデータ、スターデータの場所を教えてくれる。結果によってはさらなる幸運が訪れる。

占いの結果と起こること

ハートの種類	スターの種類	起こること
プラチナハート	シューティングスター	チップショップで値引きしてもらえ
ゴールドハート	シャイニングスター	バトルでゲットするクレジットが2倍になる
パープルハート	スターダスト	バトルでゲットするバグのかけらが1個増える(スターマンは+2個)

■チップの組み込み(+50)



バトルの**リザルト画面**で右のチップを入手したときに、そのチップを組み込んでHPを上げるパターン。チップを入手するとナビが自分に組み込んでみないかと提案してくる。組み込んだ場合、そのチップはなくなってしまふ。なお、同じチップは2回までしか組み込めない。

組み込めるチップ一覧

	ヒートブレス	エレメントフレア	ブリザード	エレメントアイス
ファイアマン	フレムライン1,2,3	リュウセイグン	ワイドショット1,2,3	カンケツセン
	ヒートショット	ファイアマン, SP, DS	バブルショット	アクアマン, SP, DS
	ヒートブイ	バーナーマン, SP, DS	バブルブイ	コールドマン, SP, DS
	ヒートサイド		バブルサイド	
エレキマン	マグボルト1,2,3	サンダーマン, SP, DS	ウッディパウダー	サンドバンパー1,2,3
	エレキショック	スパークマン, SP, DS	ホワトウェブ1,2,3	ウッドマン, SP, DS
	サンダーボール1,2,3		ブーメラン1,2,3	エレメントリーフ

■アイテムの設置(+50)



専用のアイテムをマップの決められた場所に設置することで、HPが上昇するパターン。**ウッドマン**は「**電脳さのみ**」を持ってマップ上の草が生えている場所で、**サンダーマン**は「**らいじんぞう**」を持ってマップ上の電気が流れている場所で、それぞれ**Aボタン**を押せばいい。すると、アイテムを設置したあとでHPが上がる。

■ナビのデリート(+50)



ナイトマンが**フォルテ**でブラグインすると、マップ上に専用のナビが配置される。そのナビに話しかけるとバトルが始まり、勝つとHPが上昇する。何度でも**同じナビ**と戦えるが、HPが上がるのは最初の1回のみ。それ以降は**データ**や**クレジット**、**バグのかけら**が入手できる。なお、バトルに負けた場合はゲームオーバーになってしまう。

■その他の方法



どのパターンにも当てはまらないのが**ガッツマン**と**ジャンクマン**。ガッツマンはバトルに8回勝つごとに、HPが10ずつ上昇する。ジャンクマンはプラグアウト時にRボタンで話しかけると、**バグのかけら**を欲しがり、一定の数を与えるとHPが50上がる。回数を重ねるごとに、1回に必要なバグのかけらの数が多くなっていくぞ。

3 ミニゲームの紹介

さまざまな場面でプレイすることになる

電腦世界ではさまざまな場面で**ミニゲーム**に挑戦することになる。多くはマップ上で道をふさいでいるナビの試練を受けたり、願いを聞いてあげると発生する。また、ミステリーデータの中にあるキーアイテムを拾い、それをプラグアウト時に使うと発生するケースもあり、中には特定のナビでしか起こらないミニゲームもあるのだ。ミニゲームは全部で7種類。すべてのゲームの攻略ポイントを覚えておこう。

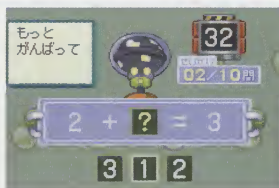


◀同じミニゲームを何度もクリアしているとだんだん難易度が上がっていく。攻略法をしっかり覚えておこう。

1 けいさんドリル(キーアイテム)

■すばやく問題を解く

たし算、ひき算、かけ算、わり算の問題がランダムに出てくる**計算問題**ゲーム。複数の数字、記号から当てはまるものを選択して問題を解いていく。中には答えが2つ以上あることもある。制限時間に気を付けて解いていくことが攻略のカギだ。



▲オペレーターの年齢に応じて、問題の種類や選ぶ答の数が変わる。

【ポイント】

- 落ち着いて問題を読む
- 間違えてもペナルティはないので、間違いを恐れずどんどん解く

2 こおりのてがみ(キーアイテム)

■パズルのようにウイルス駆除

つぎつぎに落ちてくる**氷づけのウイルス**をチップで倒すパズルゲーム。ウイルスはアイスクューブが壊れると攻撃してきて、3回攻撃されるとミスになる。すべてのウイルスを倒せばクリアとなり、スコアに応じてクレジットが手に入る。



▲画面左にある攻撃チップが3枚とも同じになると、プログラムアドバンスが発動。

【ポイント】

- 同じチップが2枚揃ったら、プログラムアドバンスを狙う
- カウントボムから離れているウイルスを優先して倒す

3 そげきくんれん(キーアイテム)

■すべての敵を撃つ

制限時間以内に、エリア内にいる**すべてのウイルスをデリート**すればクリアとなる。隠れているウイルスは、サーチスコープを使わなければ発見できない。サーチスコープはゲージを徐々に消費するので、多めにためてから使うこと。



▲弾数に制限はないので、連射しながら照準を合わせよう。

【ポイント】

- まずは見えるウイルスをすべて倒す
- そのあとサーチスコープを使い隠れているウイルスを倒す

4 はかいしらい

敵をまとめて破壊

ファイアボムを使って該当エリアにいる**ウイルスをすべて倒す**。そげきくんれんに比べて一度に**広範囲**を攻撃できるが、倒すウイルスのノルマが多くなっている。また、ウイルスと一緒にあらわれるしみんなビを攻撃してしまうと、制限時間から5秒引かれてしまう。



▲ゲージがフルにたまると、画面全体に攻撃するナバームボムを発射できる。

【ポイント】

- しみんなビを攻撃をしないようウイルスのみを攻撃する
- たくさんのウイルスが集まっているところを狙ってナバームボムを使う

5 メタルシューティング

せまり来る石像を壊す

メタルマンを動かしてウイルスやナビの形をした**石像を壊していく**。ブレイクバスターとメタルフィストの2種類の武器を使い分けて石像を壊していき、最後の石像を壊せばクリアとなる。ステージ上で入手したクレジットやバグのかけらは、クリアした場合のみ手に入れられる。



▲最後の石像はバスターを連射したあと、メタルフィストでトドメをさす。

【ポイント】

- ウイルスの石像はブレイクバスターで早めに壊す
- ナビの石像が2体以上出てきたら、2段階以上ためたメタルフィストでまとめて壊す

6 ふうじんのまい

電巻にパワーを送る

インターネットエリア上にいる特定のプログラムくんを**電巻で遠くに飛ばそう**。ウインドマンが緑に光っているタイミングで電巻にパワーを送り、電巻が赤く光ってから飛ばせば成功し、クリアとなる。慌てて飛ばさないように、じっくりパワーを送り込むことが重要である。



▲緑に光るタイミングが徐々に速くなるので、タイミングを覚えておこう。

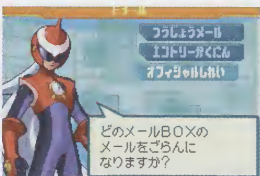
【ポイント】

- ウインドマンが緑に光るタイミングを覚えてBボタンを押す
- 電巻が赤く光ったらAボタンを押してプログラムくんを飛ばす

7 あんさつらいい・オフィシャルしらい

時間内に任務を果たす

PET画面にいると**メール**がくるので、制限時間内にインターネットエリア内にいる特定のナビに話しかけ、ウイルスやナビと戦って倒そう。戦闘は通常のウイルス戦やナビ戦と同じで、戦闘に勝利した後にプラグアウトするとメールが届き、HPメモリがもらえる。



▲しらいいメールとほうしゅうのHPメモリは、専用のメールフォルダに届く。

【ポイント】

- 制限時間があるのでメールがきたらすぐに倒しにい
- メールが届くのは1日1回



バステイングドリル

基本問題

電腦世界のさまざまなところで行なわれるバトルを勝ち抜くためには、ウイルスバステイングの知識はもちろん、応用テクニックも身につけなければならない。

1 バステイングの基本

◆バトルに入る前に基本を覚えよう

電腦世界の探索中に突然バトルが始まって
もあわてないように、バトル時の基本的な操作
と、画面から得られる情報を把握しておこう。



◀オペレーターが作戦を立てて
ナビに指示を与えると、ナビは
指示に従って動く。

MEMO

- ・問題文を読めば基本的な知識がわかるようになっている。
- ・特に重要なポイントは解答欄に書き込まれている。

Q1. ナビの操作で、次の操作をするボタンを答えなさい。



答： 十字ボタン

- 作戦時／カーソルをうごかす
- アクション時

答： 上 …ターゲットをえらぶ

答： 下 …間合いを決める

答： 左右 …チップをえらぶ

答： スタートボタン

- アクション時
- ポーズ

答： セレクトボタン

- アクション時
- プログラムアドバンスの受付

答： Lボタン

- 作戦時／逃げる
- アクション時／そうび武器を使う

答： Rボタン

- 作戦時／チップのせつめいを見る
- アクション時／そうび武器を使う

答： Aボタン

- 作戦時／決定する
- アクション時／チップを使う

答： Bボタン

- 作戦時／キャンセルする
- アクション時／チップをシャッフルする

Q2. 画面の見かたについて、①～⑤に入る語句を答えなさい。

① 答：ナビのHP

ダメージを受けると減っていき、0になるとデリート（負け）される。チップやHPボールなどで回復できる。

③ 答：プレイヤーナビ

プレイヤーがオペレートしているナビ。プレイヤーの指示にしたがって、さまざまな行動をとる。頭上のアイコンは、これから使うチップをあらわす。これはウィルスや敵ナビにも表示される。



④ 答：使えるチップ

チップフォルダからランダムで選ばれる。黄色はスタンダード、青はメガクラス、赤はギガクラス。

② 答：カスタムゲージ

時間とともに増え、量によって色が変わる。チップやシールドなどを使うのに必要。

⑤ 答：ターゲットカーソル

ねらっている敵や障害物に表示される。ナビはターゲットを基準に動く。

⑥ 答：パネル

バトルを行なう足場。3×6の広さで、さまざまな種類がある。

Q3. 以下のパネルはどのような効果を持つか答えなさい。

ノーマル

答：通常のパネル。穴など一部のパネルは一定時間が経つとこのパネルに戻る。

ヒビ

答：乗ると穴パネルに変わる。宙に浮いているナビやウィルスだと穴は空かない。

穴

答：エア性能がないと乗れないパネル。地をはう攻撃などは、下に落ちてしまう。

穴(四角)

答：穴パネルと同じ効果。バトルの途中で出現したり、ふさがることはない。

マグマ

答：乗ると炎のダメージ※。上に乗るが、一定時間経つとノーマルパネルにもどる。

氷

答：乗るとすべってしまうパネル。電気属性の攻撃の威力が2倍になる。

草むら

答：炎属性の攻撃の威力が2倍になる。木属性のナビやウィルスのHPを回復する効果もある。

アリジゴク

答：乗ると少しの間動けなくなる。トルネード、ノイズストームのヒット回数が2倍になる。

メタル

答：ヒビを入れたり、穴を空けたりすることができない頑丈なパネル。

毒

答：乗っている間、HPが減っていくパネル。バリアを張っていても防げない。

ホーリー

答：上に乗っているナビや障害物がうけるダメージを半分に減らすパネル。

ダーク

答：エリア内にあるダークパネルの数が多いほど、DSチップの攻撃力が上がる。

※炎属性のナビやウィルスはダメージを受けない

Q4. 以下の文章を読んで、オブジェクトについて答えなさい。

● エリアに置かれているもの

パネル上に出現するオブジェクトはうまく利用すればバトルを有利に進めることができるので、特徴を覚えておくことが大切。中にはチップによって出現させることができるものもある。

(1) 次のオブジェクトの名前と特徴を答えなさい。



答：イワ（HPが500ある。フィールド上に出現する）



答：メタルギア（HP50。メタルマン戦に出現する）



答：ヒートチェイサー（バーナーマン戦で出現する。）



答：デンキョク（エレキマン戦で出現する。）

(1) 次のオブジェクトを出現させる敵を答えなさい。



ボーズボム

答：ボムボーイ系のウイルス



ユキダルマ

答：アイスマン



カラフルフラワー

答：プラントマン



スイドウカン

答：アクアマン



アイスクューブ

答：アイスマン、コールドマン



バルカンアーム

答：ナバームマン

(3) チップやPAを使って出現させるオブジェクトのHPを答えなさい。

チップ名	HP	チップ名	HP	チップ名	HP	チップ名	HP
ブラックボム	100	ストーンキューブ	200	ティンパニー	100	ポイズンアヌビス	100
ビッグハンマー1~3	100	トップウ、スイコミ	100	サイレンス	100	シグナルレッド	100
ボーズボム1~3	150	オウエンカ	50	ゴッドハンマー	100	ギガカウントボム	300
カウントボム	50	ディスコード	100	オジゾウサン	10	ポイズンファラオ	300

Q5. 以下の文章を読んで、属性と威力が変わるパネルについて答えなさい。

● 弱点をつければ2倍のダメージ

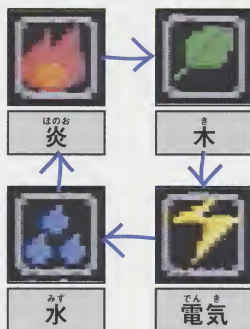
一部のナビやチップが持つ属性は全部で4種類あり、それぞれ弱点を持っている。弱点の属性で攻撃されたナビやウイルスは、ダメージが2倍になる。



▲パネルも属性を持っており、ナビの弱点属性と組み合わせるとダメージが3倍になる。

(1) あたえるダメージが

2倍になる属性を矢印で示しなさい。



(2) ダメージが2倍になる組み合わせを線で

結びなさい。



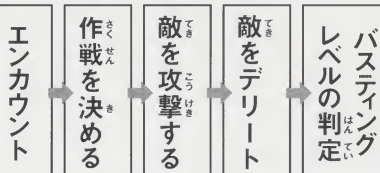
※アリゾゴクはトルネード、ノイズストームのヒット数が2倍になる

2 オペレーションバトルの流れ

◆流れに沿ってバトルを理解しよう

バトルはただ勝つだけでなく、バトルチップを手に入れるために、高いバスティングレベルで勝つことも重要となる。バトルの大まかな流れは右のとおり。このドリルを解いて戦闘の基礎はもちろん、テクニックやバスティングレベルの判定基準などを、しっかり身につけておかなければいけない。

バトルの流れ



ナビと電

バスティングドリル基本問題

Q1. 以下の文章を読んで、エンカウントについて答えなさい。

●敵との出会いかた

エンカウントとはバトルが始まることを意味する。簡単に倒せるウイルスが出現することもあるが、強いナビがとつぜん出現して、おどろかされることもある。話しかけたあと、戦うかどうか選ぶときもある。このようにエンカウントにはさまざまなパターンがある。

(1) エンカウント直後の状況について答えなさい。



■ カスタムゲージ(→033ページ)

答：3分の1たまっている

■ バトルチップ(→033ページ)

答：ランダムで3枚選ばれる

(2) 次のエンカウントはどのような場合に起こるか答えなさい。

⑦ 移動中にエンカウントしてウイルスが出現

答：普通のエンカウント。
2体以上のウイルスが
さまざまな組み合わせで出現する。

⑧ 特定の場所で必ずナビが出現

答：出現エリアの情報ガメールで届く
ナビとのエンカウント。

⑨ 移動中にエンカウントして、V3ナビが出現

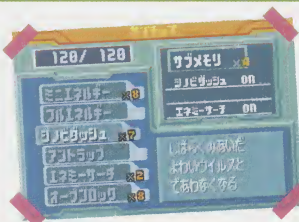
答：特定のナビをデリートすると
出現するようになる
ナビとのエンカウント。

⑩ 会話を進めていくとバトルに突入

答：金曜日の野試合やマップに
立っているナビとのバトル。
またはトーナメントでのバトル。

(3) 以下のサブチップの効果が切れる条件を答えなさい。

名前	効果が切れる条件
シノビダッシュ	答：一定の距離を移動すると切れる
エネミーサーチ	答：一定距離、またはエリア移動で切れる
アントラップ	答：フラグアウトすると切れる



◀効いている間はメニューのサブチップ画面に表示される

Q2. 以下の文章を読んで、作戦の設定について答えなさい。

●状況に応じて細かく設定

作戦画面では、どの敵を攻撃するか、間合いはどれだけとるかということナビに指示する。バトルに勝つためには、ナビのそうび武器、使えるチップ、敵の数と種類によって、細かく変えていくことが大切となる。ここでは作戦のしくみについての問題を出題する。

(1) ターゲットが次の動きのとき、ナビの動きかたを答えよ。

1つのパネルにとどまっている	答：設定した数だけ間合いをとり横の列を合わせて止まる
上下に動いている	答：横の列を合わせようとして上下に動く
攻撃してくる	答：自動的によける（攻撃の操作をしている場合はどちらを優先する）

(2) 特徴のある間合いと、その内容を答えなさい。

(3) 作戦を設定するとき、他に

にできることを答えなさい。



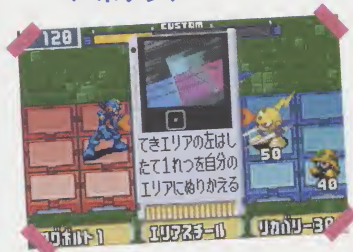
【間合い①】

答：・自分のエリアのいちばん前に立つ
・敵となり合った場合、攻撃をよけられないことが多い

■逃げる（Lボタン）

※失敗すると、カスタムゲージが青になるまで逃げられない

■チップの説明を見る（Rボタン）



【間合い⑤】

答：自分のエリアのいちばん後ろに立つ

【間合い③】

答：最初はこの間合いになっている

Q3. 以下の文章を読んで、バトル中のナビの行動について答えなさい。

●攻撃を組み立てる

作戦を決めると、実際にバトルが始まる。バトル中はナビの攻撃方法と、攻撃するタイミングを指示していくことになる。ナビに思い通りの行動をさせるためには、状況と作戦との組み合わせが大切。ナビがうまく行動しない場合は状況を整理して、状況に見合った作戦を設定し直さなければいけない。

(1) 装備武器の特徴を答えなさい。

チャージ系武器	答：・ボタンを押してチャージを始めるときと発射するときに、ターゲットと横の列をあわせる ・チャージ中にもう一度ボタンを押すが、攻撃を受けてのけぞると、チャージを途中でやめる
バスター	答：・一度ボタンを押すと、もう一度押すが、攻撃を受けてのけぞるまで撃ち続ける ・ターゲットと横の列が合っていれば、どんな間合いでも当たる
シールド	答：・使うとカスタムゲージが減る・シールドを出している間は動けない

(2) 表1と表2を見て、カスタムゲージについて答えなさい。

表1：カスタムゲージの増えかた

スタンダードチップが使える
メガクラスチップが使える
ギガクラスチップが使える

表2：カスタムゲージの量に関係すること

増える	<ul style="list-style-type: none"> ・チャージ武器を使用する ・バスターを当てる 	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターをきめる ・シールドで敵の攻撃を防ぐ
減る	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを受ける ・バトルチップを使う 	<ul style="list-style-type: none"> ・シャッフルする ※カスタムゲージが黄色い以上で、Bボタンでチップを入れ替える。

① 以下の文章はカスタムゲージについて説明している。□に入る言葉を答えなさい。

カスタムゲージとは、ナビが特定の行動をとるときに必要なゲージで、時間とともに増えていく。カスタムゲージを使用する行動としては、**バトルチップ**を使う、**シールド**を使う、バトルチップを**シャッフル**する、などがある。カスタムゲージは時間の経過だけでなく、**バスター**を当てる、**チャージ**が終わる、**カウンター**をきめてもたまる。つまり、バトルを有利に進められれば、それだけゲージも増えやすいという仕組みになっている。

② カスタムゲージをうまく増やす方法を書きなさい。

答：・チャージ武器を使用する
(増えないナビはバスターを使う)
・カウンターをねらう
・バトルチップ、ウィックゲージを使う

(3) カスタムゲージの役割をふまえて、バトルチップについて答えなさい。

① 以下の文章はバトルチップの役割について説明している。□に入る言葉を答えなさい。

バトルチップを使うと、さまざまな効果が起こる。バトルチップの使いかたで勝敗が大きく左右されると言えるほど、その効果は大きい。バトルチップを使うには**カスタムゲージ**が必要で、敵に**ダメージ**を与える攻撃型、HPを回復したり**パネル**に影響したりするサポート型の2つに分けられる。バトルチップは1枚ずつ使うほかに、2枚以上のチップを連続して使う**コンボ**、特定の3枚のチップを決められた順番で組み合わせて使う**プログラムアドバンス**といった使いかたがある。また、バトルチップを使うときは、ナビのそび武器や属性との相性も大切な。

② バトルチップを使う手順を説明しなさい。

答：
1. カスタムゲージを増やす。
↓
2. 使いたいチップを十字ボタンの左右で選び、Aボタンでナビに送る。
↓
3. バトルチップが発動する。



◀チップを送ってから使うまでの間は、アイコンが表示される。

③ 次のバトルチップの発動パターンは、どのようなものか答えなさい。

その場で発動

答：

・Aボタンを押したその場でチップを使う。
※回転するものは、発動中に敵の動きを止められるので、ダメージを受けて中断することがない。

移動して発動

答：

・Aボタンを押した後、ナビが少し移動してから発動する。
※ターゲットと横の列を合わせようとするので当たりやすい。

Q4. 以下の文章を読んでカウンターとダブルデリートについて答えなさい。

●バスターティングの秘訣

カウンターは、敵が攻撃する瞬間にバトルチップの攻撃を当てて発生する。カスタムゲージが一気に増え、敵が少しの間動けなくなるのだ。ダブルデリートとは2体の敵を同時に倒すことを指し、3体同時に倒した場合はトリプルデリートと呼ぶ。

(1) カウンターで起こることを答えなさい。

プレイヤーに起こること	答：カスタムゲージとバスターティングレベルが上昇
敵に起こること	答：しばらく動けなくなる



▲カウンターをきめると敵は黄色く点滅する。攻撃型チップがあればすかさず使うこと。

(2) カウンターについて正しいものには○、間違っているものには×をつけなさい。

㉗ カウンターはチップ攻撃でのみ発生する (×)

ブルースのソードだけは例外

カウンターは原則としてチップを使った攻撃で起こるが、ブルースがチャージして出すロングソードでも発生する。条件や効果はチップの場合と同じ。

㉘ すべてのチップで発動する (×)

暗転するチップでは発動しない



◀敵の動きが止まるので、カウンターが起らない。

㉙ 敵をマヒさせる時間はチップごとに異なる (○)

チップによって長短がある

カウンターは起こしたチップによって敵がマヒする長さが異なる。バルカンがマヒの時間が短く、エナジーボムは長い。カウンターをねらいにくいチップほどマヒさせる時間が長いのだ。

(3) 以下の文章はダブルデリートについて説明している。□に入る言葉を答えなさい。

ダブルデリートはバスターティングレベルを上げるために有効なテクニック。また、トリプルデリートならさらに高くなる。カウンターとはちがって、そうび武器とバトルチップのどちらでも発生する。ダブルデリートをねらうためには、2体以上の敵を1回

の攻撃で倒せるHPにする必要がある。また、敵の位置に合った攻撃範囲を持つ攻撃方法を選ぶことも大切。バトルが長引くとバスターティングレベルが下がるので、同時に倒すのに時間がかかるようなら無理に狙わなくてもいい。

(4) ダブル(トリプル)デリートを出すのに役立つ方法について説明しなさい。

①広い範囲を攻撃する

答：一度に広い範囲を攻撃できれば、2体以上の敵に同時にダメージを与えやすい。そのため、一番ねらいやすい方法と言える。

②攻撃が早い武器を使う

答：ダブル(トリプル)デリートは、1回の攻撃で同時に倒さなくても、1体倒したあと、攻撃速度の速いチップですぐに他の敵を倒すというように、別の攻撃でほぼ同時に倒しても発生する。

③貫通する攻撃を使う

答：敵が横に並んでいるときは、攻撃が貫通する武器でもダブルデリートがねらえる。バルカンやヒートショットなどは命中とほぼ同時に貫通するので、特にオススメだ。



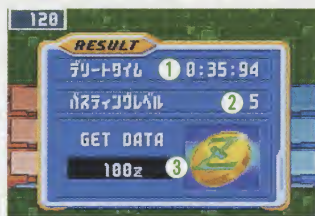
◀キャノンやバルカンは攻撃するまでが早いのでタイミングを合わせやすい。

Q5. 以下の文章を読んで、リザルトについて答えなさい。

●バトルの成績をあらわす

バトルが終わると、そのバトルの結果がわかるリザルト画面があらわれる。バトルの成績ともいえるバスターリングレベルは、1から10に加えてSランクの11段階あり、高いほど貴重なデータが手に入る。

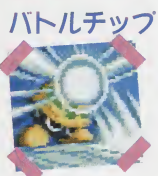
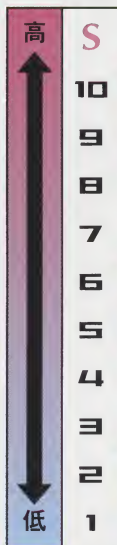
(1) リザルト画面で何をあらわしているのか答えなさい。



答：

- ① バトル終了までにガがった時間
- ② バスターリングレベル
- ③ 入手したデータの名称とアイコン

(2) バスターリングレベルに応じて、どんなデータが手に入るか答えなさい。



答：バスターリングレベルがSの場合のみ手に入る。このときもらえるのはバグのがけらだけではなく、バトルチップやクレジットも一緒に手に入る。

答：ウィルスやナビが持っているバトルチップを入手できる。敵ごとにももらえるレベルや確率はさまざまで、同じ敵、同じレベルでも入手できるデータが違つ場合がある。

答：バスターリングレベルが低いと、クレジットが手に入りやすくなる。もらえる金額も上下して、バスターリングレベルが低いほど少ない金額しかもらえない。



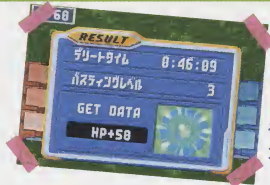
◀エブリティーナメントはリザルト画面が出ない。

シェードマン、レーザーマン、フォルテは、バスターリングレベルに関わらずバトルチップを入手できる

金曜日に野試合で戦うノーマルナビやヒールナビは、チップをゲットできない場合もある

(3) 以下の文章はHPボールについて説明している。に入る言葉を答えなさい。

バトル終了時にHPが残り少ない場合、リザルト画面で手に入るデータにHPボールが加わる。これが出現すると、その場でHPが回復する。HPボールは残りHPが少ないほど出やすく、HPの最大値まで回復してくれるHPボールもある。

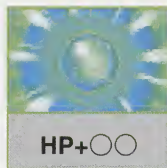


◀HPボールは確実に入手できるわけではない。過信せずピンチならサブチップで回復。

(4) 次のHPボールの効果を答えなさい。



答：HPがすべて回復する



答：00の分だけHPが回復



応用問題

ナビごとの戦いかた

ロックマン

の場合

装備する武器

ロックバスター、チャージショット

手数の多さで勝負すること

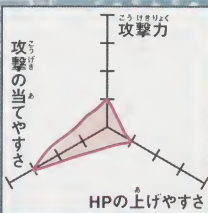
性能にクセがなく、使いやすいナビ。装備武器のチャージショットは他のナビの武器にくらべて当てやすいが、威力が低い。そのため、主にバトルチップを使ってダメージを与えていくことになる。

HP/最大値 100/1000

移動 ノーマル

属性 なし

特殊能力 なし



Q1.

下のパネルにロックマンの戦いかたを書き込みなさい。

敵と同じ列で攻撃する

チャージショットは攻撃が速いので、横の列を合わせれば遠くからでもほぼ必ず当たる。少しずつも敵のHPを確実に減らせるので、どんどん使ったほうがいいぞ。

真ん中にいるとよけやすい!

まさに全部のパネルに移動できたほうが、攻撃をよけやすい。間合いは真ん中のパネルにいられるように設定しておこう。

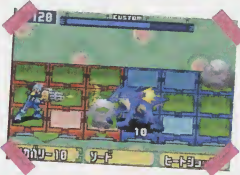
かくれた敵は
チップでたおす

バスターとチャージショットは、敵が何かの後ろにかくれると当たらない。そんなときは、当たったあとに貫通したり、周りに誘爆するチップがとても有効となる。



▲ブルメロ系などすばやく動く敵に効果を発揮。

▶バルカン系やヒートショットが代表的なチップだ。



Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

チャージショットが役立つ

当てやすいチャージショットは、対戦でも有効だ。チャージショットを撃つとカスタムゲージが増えるほか、チャージ中は敵の攻撃を避けてくれる。ゲージを増やしつつ攻撃し、相手のHPを減らして、スキを見てチップで攻撃しよう。



▲攻撃をかわしやすくするために、自分のエリアのパネルをノーマルに保とう。

Q3.

キーワードをもとに、ロックマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

■ 攻撃力が低いので、大ダメージを与えるチップが有効

■ 装備武器で攻撃できるのは1体だけなので、複数の敵を攻撃できるチップが欲しい

チップ ブーメラン3

敵をつき抜けるのが役立つ

ブーメランを使えば、つき抜けてたくさんの敵に当てられる。エリアの端にいる敵をまとめて攻撃できるので、ダブルテリートをねらいやすい。

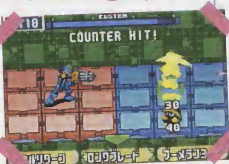


▲ジャマな障害物も、つき抜けて攻撃できる。

チップ スーパーバルカン

カウンターねらいでダメージを増やす

スーパーバルカンは、撃ち続けているだけでカウンターになりやすい。12連発もの攻撃なので、全部ヒットしたときはかなりの威力だ。



▲攻撃が当たったらさらにチップで追い打ちをかけよう。



チップ バンブーランス+ロングブレード

前と後ろから攻撃!

一番後ろにいる敵をバンブーランスで前に移動させて、一番前からロングブレードで攻撃! 威力が大きく、当てやすいのでねらっている。



▲縦に移動するメットール系やボルケルギア系に有効だ。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
メガキャノン	120	★×3	3
バルカン3	10×?	★×3	3
ロングブレード	130	★×4	3
バリアブルソード	150	★×4	1
ブーメラン3	100	★×3	3
バンブーランス	130	★×4	3
リカバリ-200	—	★×3	1
リカバリ-300	—	★×4	3
パネルリターン	—	★×2	3
サーチボム3	140	★×4	3
スーパーバルカン	10×?	★×4	1
ドリームオーラ	—	★×5	1
アタック+30	—	★×4	1
ファイナルガン	50×?	★×5	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

サポート系チップでワナをはる

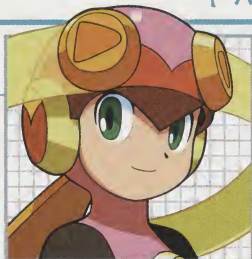
ロックマンのHPは上がりにくく、最大HPも低いので、敵の攻撃に耐えるためのチップがほしい。そこで、攻撃を受けるときに発動するカワリミを使い、ワナをしがけて、敵の攻撃を防ぐといい。また、敵と接近するときは、バリア200やユカシタなど、攻撃を受け付けられないチップを使って攻撃を防いでいく。

ロングブレード	130	★×4	3
バリアブルソード	150	★×4	1
アタック+30	—	★×4	1

バリア200	—	★×4	3
カワリミ	120	★×3	1
ユカシタ	—	★×3	1



▲穴などで移動範囲がせまいときは、ワナをしがけて敵の攻撃を防ぐ方法が有効



おうようもんたい
応用問題

たまたか
ナビごとの戦いかた

ロールの場合

そうび
装備する武器

ロールアロー、バリア

移動と防御に優れる

チャージ時間が短いロールアローでカスタムゲージを増やし、チップでダメージを与えていく。HPを上げにくいので、装備のバリアを使うなどして、なるべく敵のダメージを受けないように戦うこと。

HP/最大値

100/900

移動

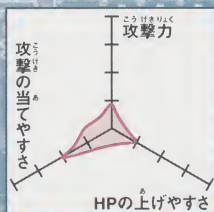
フロート

属性

なし

あくしゅのうりょく
特殊能力

ファーストバリア



Q1.

下のパネルにロールの戦いかたを書き込みなさい。

ロールアローで
カスタムゲージをためよう

バリアをはって前へ出る

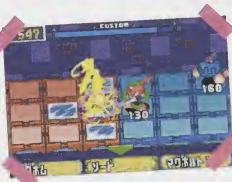
ロールアローはよけられやすいものの、すぐにチャージできるので、カスタムゲージを増やすのに使える。連射して、いつでもチップが使えるようにしておこう。



バリアはどんな攻撃でも1回だけは防ぐ。バリアをはっているときに敵が前に出てきたら、攻撃を確実に当てるチャンスなので、ロールアロー前に出て応戦しよう。

ヒビパネルと氷パネルの上でも平気!

ロールは氷の上でもすべらず、ヒビにのってても穴が空かないので、間合いを設定するときは回避よりも攻撃のことを考えればしい。



氷ですべらなくても、電気の攻撃は2倍のダメージだ。



▲ヒビの上には乗れるが、穴の上には乗れない。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

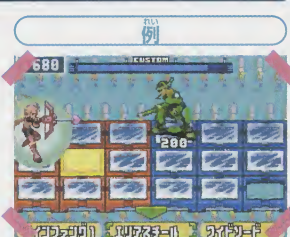
そうび
装備する武器

まあい
間合いの設定

チップの使いかた

バリアのかわりにバスターを使う

バリアはチャージが終わるまでに時間がかかるので、対戦では大きなスギができてしまう。そのため、対戦で装備する武器はバスターとロールアローにして、バリアを使うのなら、チャージではなくチップにしようが安全だ。



▲対戦でもロールアローの間をあけて撃ち、カスタムゲージを増やし続けよう。

Q3.

キーワードをもとに、ロールのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- バリアやフロート性能をもっている、思いきった接近戦を挑むことが可能
- 装備武器の攻撃力が低く、HPも少なめなので、そこをフォローすることが大切



チップ バリア200

前に出るときは必ず使うと

装備のバリアは威力が10以上の攻撃だと、1回しか防げないので、複数敵と戦うときに前に出る場合は、バリア200を使ったほうが安全だ。



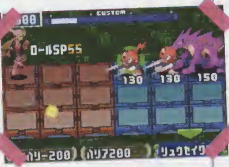
▲バリア200が出るまでは、後方から攻撃しよう。



チップ ロールSP

攻撃と回復の両方ができる

少ないHPを補うため、リカバリー系のチップだけでなく、ロールSPも入れよう。攻撃と回復ができるので、攻撃があるそばにいない。



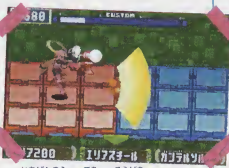
▲どこからでもくり出せるので、一番後ろで使おう。



チップ バンブーランス+ガンデルソル1、2、3

攻撃を当てるには敵とマスあける

ガンデルソルは一番遠くにいる敵には、攻撃が届かない。この場合、バンブーランスで敵を前に移動させてから使えば当てられる。



▲一番前の敵に攻撃するときは、2列目から攻撃すればいい。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ガンデルソル1	0~80	★×2	3
ガンデルソル2	0~120	★×3	3
ガンデルソル3	0~160	★×4	3
バリアブルソード	150	★×4	2
バンブーランス	130	★×4	3
リカバリー200	—	★×3	3
リカバリー300	—	★×4	3
エリアスチール	10	★×1	3
バリア200	—	★×4	3
リュウセイグン	40×?	★×5	1
サンクチュアリ	—	★×4	1
アタック+30	—	★×4	1
ロールSP	55×?	★×5	1

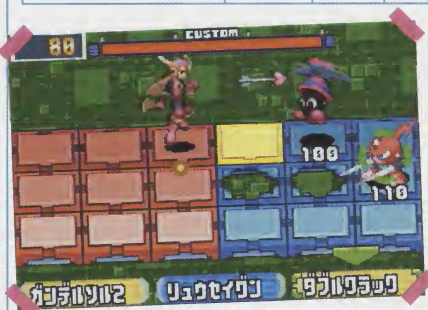
チップフォルダの応用例を書きなさい。

敵の移動を制限して
ローラアローを当てやすくする

ローラアローは、攻撃速度が遅いので当てにくい。そこで、メタルギアを中央の列に置いて、敵がよけたところを攻撃する。また、エリアスチールを使って敵エリアを狭くし、ダブルクラックで中央の列のパネルに穴を空けても、当たりやすくなる。

バリアブルソード	150	★×4	1
バンブーランス	130	★×4	3

ダブルクラック	—	★×1	3
メタルギア3	160	★×4	1



▲対人戦のときは、よけたところをねらえるようにメタルギア、対CPU戦ではダブルクラックで移動範囲を制限しよう。

ナビと電脳

バスタイングドリル応用問題



おう よう もん だい
応用問題

たたか
ナビごとの戦いかた

ガッツマン

は あい
の場合

そう び ぐさ
装備する武器

ガッツハンマー、ガッツマシンガン

てき りょう ほう こわ
敵とパネルの両方を壊していこう

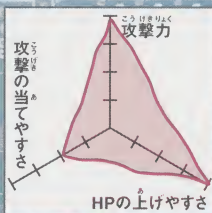
HPが上がりやすいうえ、HP以上のダメージを受けても残りHP 1で持ちこたえるアンダーシャツの能力を持っている。多少のダメージは気にせず、チャージ攻撃とチップをどんどん使って力押しで戦おう。

HP/最大値 200/1300

い どう
移動 ノーマル

ぞく せい
属性 なし

とく し ゅ の う り ゃ く
特殊能力 アンダーシャツ



Q1.

した たたか か こ
下のパネルにガッツマンの戦いかたを書き込みなさい。

ガッツハンマーをとんとん使おう

敵がたくさんいるときは、ガッツハンマーで岩石を落としながらゲージを増やそう。ゲージが増えたあと、チップとあわせて使えば効率よくダメージを与えられる。

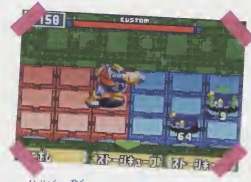
敵が少なくなったら
ガッツマシンガン!

敵が少ないとガッツハンマーの岩石が当たりにくいので、ガッツマシンガンを使おう。このときは、自分のエリアの一番前に立つこと。



ガッツハンマーは直接
当てることもできる

敵が一番前に出てきている場合は、ガッツハンマーをためながら前に出るといい。岩石が落ちてくる前にダメージを与えることができる。



威力が低いのでゲージがたまったら、チップで戦おう。



何回も使って穴を増やせば、岩が当たりやすくなっていく。

Q2.

たい じん せん
対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

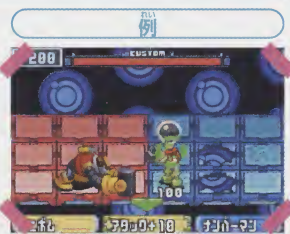
そう び ぐさ
装備する武器

ま あ せ っ て い
間合いの設定

チップの使いかた

ガッツマシンガン単心の、
単発1かたに変わる

ガッツハンマーはそのまま使っても当たりにくいので、よけられにくいガッツマシンガンエリアの一番前に立って使い、カスタムゲージを増やしていく。ガッツハンマーはチップをあわせて使えば、相手はよけにくくなる。



相手のエリアに穴がたくさんあるときは、ガッツハンマーだけでも有効。

Q3. キーワードをもとに、ガッツマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- ガッツハンマーは敵エリアのパネルにヒビをいれられるため、穴パネルで敵の動きを制限できる
- ガッツハンマーは発動してから岩石が落ちてくるまで間がある

チップ マグナム

穴をあければ岩石が当たりやすくなる

マグナムを使って敵エリアの真ん中の列に穴を開ければ、敵が横に動けなくなる。そのため、ガッツハンマーの岩石が当たりやすくなる。



▲敵が前には、ガッツハンマーを直接当てられる。

チップ クラックアウト

敵を移動できなくさせよう

ガッツハンマーで中央のマスに穴が開いた場合は、敵が横に移動できないように穴を増やしてからガッツマシンガンを使うと効果的。



▲エリアの右端の真ん中でクラックアウトを使う。

コンボ デスマッチ2+パネルリターン

敵を完全に動けなくする

敵の動きを封じるためにデスマッチ2を使うと、ガッツハンマーも使えなくなってしまう。パネルリターンで自分のエリアだけに戻そう。



▲必ず穴の上を移動できない敵が相手のときに使うこと。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
マグナム	130	★×3	3
クラックアウト	—	★×1	3
ダブルクラック	—	★×1	3
トリプルクラック	—	★×1	3
リカバリー300	—	★×4	3
パネルリターン	—	★×2	3
デスマッチ1	—	★×3	3
デスマッチ2	—	★×3	3
バリア200	—	★×4	3
ザンクチュアリ	—	★×4	1
ガッツマン	80	★×4	1
ガッツマンSP	150	★×5	1

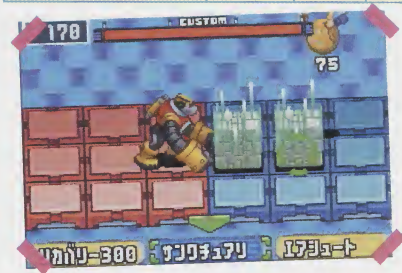
チップフォルダの応用例を書きなさい。

穴の上を移動できる敵に対抗する

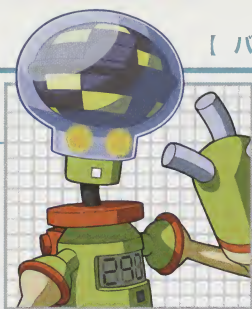
穴の上を移動できる敵の動きを封じるために、ストーンキューブを2つエアシュートで敵エリアに移動させよう。ストーンキューブは2個しか設置できないが、真ん中横3列のうち、2つのパネルにストーンキューブがあれば、敵にとってはかなりジヤマになる。

パネルリターン	—	★×2	3
デスマッチ1	—	★×3	3
デスマッチ2	—	★×3	3

エアシュート	20	★×1	3
ストーンキューブ	—	★×1	3
リベアー	—	★×1	3



▲バトル中に設置したストーンキューブのHPが少なくなってきたら、すぐに回復できるように、リベアーを3枚あらかじめデッキに入れておこう。



おうようもん だいい
応用問題

たたか
ナビごとの戦いかた

ナンバーマン

ば あい
の場合

さうび
装備する武器

バスター、サイコロボム

間合いを計算して戦う

装備武器のサイコロボムは、ダメージがまちまちだが攻撃範囲が広いので使いやすい。自分のエリアの中央で使うと、攻撃範囲が敵のエリア全体に広がるので、使う位置に気をつければとても有効だ。

HP/最大値 100/1000

移動 ノーマル

属性 なし

特殊能力 なし



Q1.

下のパネルにナンバーマンの戦いかたを書き込みなさい。

サイコロボムを使って
戦おう

攻撃範囲の広いサイコロボム中心で戦う。特に敵が近くいるときは、複数の敵に当てやすく、カスラムゲージも増えるのでどんどん使っておこう。

間合いを細かく設定する

サイコロボムを使うときに、常に自分のエリアの中央にいられるように戦おう。そのためにバトル中、間合いを細かく設定し直すこと。



チップを使うときは後ろに
下がる

ナンバーマンはHPが低いので、なるべく距離をとって敵の攻撃をかわしやすくすること。チップも離れた場所から攻撃できるものを用意しておこう。



敵の動きに合わせて、間合いを細かく変更しよう。



Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

サイコロボムの扱いに
まきこむ

対戦では、相手のいるパネルにサイコロボムが落ちるように投げる。そうすれば、相手は回避行動をとらないので、周囲に広がる爆風でダメージを与えることができる。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた



敵エリアの真ん中をねらって投げる方法と、うまく使い分けて戦おう。

Q3. キーワードをもとに、ナンバーマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- 動かないものにターゲットを設定しておくと、ナビは間合いをとって動かなくなる
- サイコロボムは威力が安定しないので、サイコロボム以外の攻撃手段も用意しておきたい

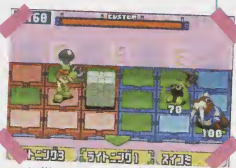
チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ストーンキューブ	—	★×1	3
トッポウ	—	★×1	3
スイコミ	—	★×2	3
エアシュート	20	★×1	3
ライトニング1	100	★×2	3
ライトニング2	130	★×3	3
ライトニング3	160	★×4	3
リカバリー300	—	★×4	3
バリア200	—	★×4	3
ジャンクマン	100×?	★×4	1
ジャンクマンSP	150×?	★×5	1
ジャンクマンDS	100~200×?	★×5	1



ストーンキューブなど

サイコロボムをうまく投げる

ストーンキューブなどの
難物を攻撃目標にして間
合いを1にすると、位置
を固定できるので、敵エ
リアの真ん中をのらいや
すくなる。



▲自分のエリアの真ん中でス
トーンキューブを使う。

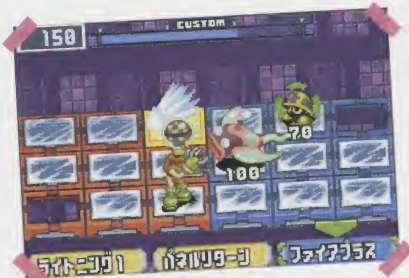
チップフォルダの応用例を書きなさい。

氷パネル対策のチップフォルダ

自分のエリアを氷パネルにされてしまうと、ナン
バーマンはすべて思うように動けなくなってい
まう。こうなるとサイコロボムをのらった場所に
投げられなくなるうえ、敵の攻撃もうまくよけら
れなくなるので、パネルリターンを使って元に戻
そう。ファイアプラスの使い道も同様だ。また、
穴パネルになったときも、この方法を使うといい。

エアシュート	20	★×1	3
ジャンクマン	100×?	★×4	1

パネルリターン	—	★×2	3
ファイアプラス	—	★×5	1



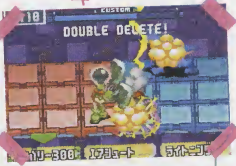
▲真ん中のパネルが氷になるっていと、移動しようとしても、
すべてエリアの端まで移動してしまい、真ん中に立つことが
できなくなってしまう。



ストーンキューブ+ライトニング1,2,3

近付く敵を同時に攻撃!

ストーンキューブの近く
に敵がきたら、ライトニ
ングを使う。サイコロ
ボムよりすばやく大きな
ダメージを与えることが
できる。



▲ナンバーマンは雷が当たっ
てもダメージを受けない。



ストーンキューブ+エアシュート

大ダメージを与える

ストーンキューブが破壊
されそうになったら、エ
アシュートで撃って前に
飛ばしてしまおう。速く
飛んでいくうえ、当たれ
ばダメージも大きい。



▲穴パネルがあると、そこで
止まってしまうので注意!



応用問題

ナビごとの戦いかた

ファイアマン

の場合

装備する武器

バスター、ファイアーム

ファイアームが頼りになる

装備武器のファイアームは敵や障害物を貫通するので、敵に命中させやすい。出している間はスキだらけだが、HPが高いのである程度なら耐えられる。ただ、弱点の水属性の攻撃には大きなダメージを受ける。

HP/最大値 300/1400

移動

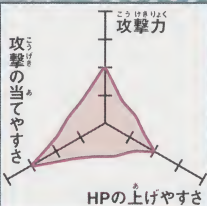
ノーマル

属性

炎

特殊能力

なし

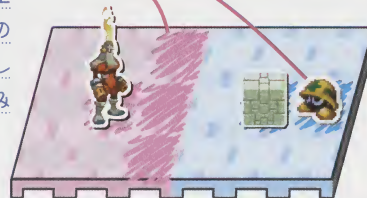


Q1

下のパネルにファイアマンの戦いかたを書き込みなさい。

いちばん前でファイアームを使う

射程が横3マスなので、自分のエリアの一番前で使えば敵エリアの右端まで届く。炎が出るまで少し間があるので、敵の動きを先読みして当てよう。



水属性の攻撃にはちゅうい

水属性の攻撃は2倍のダメージを受けるので、水属性の敵は早めに倒すこと。そのときは、スキが大きく反撃されやすいファイアームではなく、チップを使う。



▲攻撃中は何度も当たるので、動きまわる敵に有効。

▶バリアなど、防御系のチップも使ったほうがいい。



▲ワイドショットはよけにくいので、ゲイラーク系は電気属性のチップで早めに倒すこと。

Q2

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

バスターやチップを中心に使うこと

チップを使うなどして相手の動きを封じ込めないと、ファイアームを当てるのはむずかしい。そのため、ファイアームは確実に当たるときだけ使って、ぶたんだはバスターやチップでダメージを与えていくことになる。



▲相手と隣り合っているときは、相手はファイアームをよけられない。

Q3. キーワードをもとに、ファイアマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- 炎属性攻撃で大ダメージを与えられるチップが有効
- 弱点属性である水属性から身を守るためのチップが欲しい

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ウッディパウダー	100	★×3	3
フレイムライン2	120	★×2	3
フレイムライン3	170	★×3	3
ヒートプレス	90	★×2	3
エレメントフレア	100×?	★×3	3
エリラスチール	10	★×1	3
リカバリー300	—	★×4	2
バリア200	—	★×4	2
メテオレイ3	70×?	★×4	3
ダイコウズイ	200	★×3	3
リュウセイガン	40×?	★×5	1
ファイアブラス	—	★×5	1

チップ ウッディパウダー(ファイアブラス)

草むらパネルにしてダメージ2倍!

草むらパネルの上にいる敵は炎属性のダメージ2倍になる。ウッディパウダーを使って草むらパネルを作り、ファイアアームで攻撃しよう。



▲ウッディパウダーは一番前の真ん中で使うこと。

チップ ダイコウズイ

弱点攻撃に7ナをはれ

弱点属性を補うために、ダイコウズイを使って7ナをはり、水属性の攻撃を防ぐ。ダイコウズイが出るまでは、バリア200でしのぐこと。



▲水属性のエビロン系やゲイラー系に対して有効。

チップフォルダの応用例を書きなさい。

苦手な水属性の敵に対抗する

弱点である水属性の敵と戦うときは、大きなダメージを受ける可能性が高いので、こちらも相手に大きなダメージを与えるチップが必須になる。水属性の敵に2倍のダメージを与える電気属性のチップの中でも、マヒの追加効果があるサンダーボールや、全体攻撃ができるスパークマンなど、反撃される危険が少ないチップがオススメ。

メテオレイ3	70×?	★×4	3
リュウセイガン	40×?	★×5	1

サンダーボール3	80	★×3	3
スパークマン	70	★×4	1

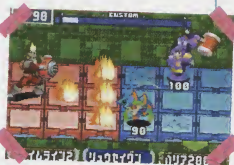


▲マヒ効果のあるサンダーボール3がうまく敵に当たれば、大きなダメージを与えられるだけでなく、ファイアアームの追いつきがかけやすくなる。

コンボ ヒートプレス+エレメントフレア

マグマパネルを利用する

マグマパネルの上でもダメージを受けないので、ヒートプレスで自分のエリアをマグマパネルにして、エレメントフレアを強くして使おう。



▲ヒートプレスが一番後ろで使えば、自エリアがマグマに。



応用問題

ナビごとの戦いかた

ウッドマン

の場合

装備する武器

バスター、デスフォレスト

がまん強い戦いかたが勝利への道

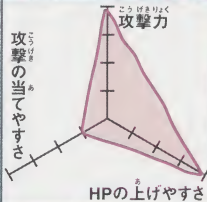
動きが遅いので、敵の動きにほんろうされやすい。その反面、HPが高く、マヒや混乱といったステータス異常にならないのが強み。それを活かして敵の攻撃に耐え、確実に攻撃を当てるのが重要となる。

HP/最大値 300/1500

移動 ノーマル

属性 木

特殊能力 なし



Q1.

下のパネルにウッドマンの戦いかたを書き込みなさい。

ジャンプして移動する

ジャンプは1マスずつ飛んでいくので、移動にとても時間がかかる。そのため、すばやく動く敵に対しては、自分と同じ列に来たところをねらって攻撃すること。



▲ジャンプ中はダメージを受けないが、攻撃もできない。



草むらパネルをうまく使う

草むらパネルの上にいる間はHPが回復していく。ただし、炎属性の攻撃を使う敵がいる場合は、受けるダメージが3倍になるので乗らないようにしよう。

デスフォレストはチップと組み合わせる

デスフォレストはゲージがたまるのが早いかわりに、ターゲットと横の列が合うまで発動しないので、動きの遅い敵と戦うときに使うようにしよう。



▶動きの速い敵と戦うときは、バスターやチップを使う。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

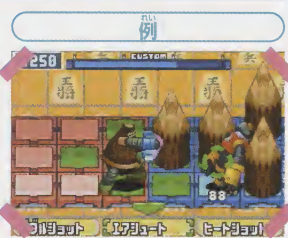
装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

装備もタネデッポウに変える

タネデッポウは弾の飛んでいくスピードが遅いので、はなれて撃つとかわされやすいが、対戦では相手のとなりて撃てば、3発全部当たる。相手が前へ出てきたらタネデッポウをチャージして、こちらも前へ出るといい。



▲デスフォレストはかわされやすいので、発動直後にチップで速い打ちをかけよう。

Q3.

キーワードをもとに、ウッドマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

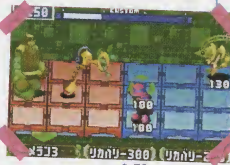
- ジャンプで移動するため、敵の攻撃に当たりやすい
- 炎属性攻撃に弱いので、それをフォローするチップが欲しい
- 全ナビの中で最大HPがもっとも高い



オウエンカ

オウエンに攻撃目標を合わせる

自分のエリアに置いて、
物にターゲットを設定す
ると、横の列をあわせる
手間がなくなるので、テ
スフォレストの発動が早
くなる。



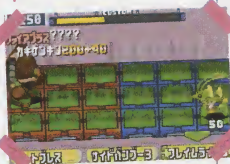
▲オウエンカで無敵になった
らデスフォレストを使おう。



ファイアプラス+カキゲンキン

草むらで回復

ワットマンは草むらパネ
ルで回復するので、ファ
イアブラスが有効。ただ
し、炎属性の攻撃に備え
て、カキゲンキンを一緒
に使うこと。



▲カキゲンキンの威力が大きい
なるのも魅力だ。



ファイアプラス+ブラックウエポン

HP[↑]減少[↓]を草むらパネルでカバー

ファイアブラス^{つが}を使って、
パネルをHP回復効果のあ^{かいしんこう}る草むらにしながらブラ^ガックウエポンを使えば、
HPが減るスピードを遅^{おそ}く^{おそ}することができる。



▲炎属性の敵がいるときは、危
険なので使わないほうがいい。

チップ名 ⁰¹	攻撃力 ⁰²	レア度 ⁰³	枚数 ⁰⁴
フレ임ライン3	170	★×3	3
ヒートプレス	90	★×2	3
ブーメラン3	100	★×3	3
サイドバンパー3	140	★×3	3
オウエンカ	－	★×2	3
リカバリー200	－	★×3	3
リカバリー300	－	★×4	3
バリア200	－	★×4	3
カキゲンキン	200	★×3	3
ドリームオーラ	－	★×5	1
バーナーマンSP	95×？	★×5	1
ファイアブラス	－	★×5	1
ブラックウエボン	－	★×5	1

チップフォルダの^{おう}^{よう}^{れい}応^な用^な例^なを書きなさい。

火曜^か日^{よう}限^び定^{げん}のデッキ^{てい}

炎^{えん}属性^{せつせい}の敵^{てき}が多く^{おおく}出現^{しゅげん}する火^か曜日^{ようび}は、カキゲンキ
ンに頼^{たの}りなくとも戦^{いくさ}えるように、氷^こ属性^{せつせい}のチップ^{ちっぷ}
を使^{つか}ってデッキ^{ていき}を組み^{くみ}、ウッドマン^{うどまん}がどの位置^{いち}に
いても当て^{あて}やすいワイドショット^{わいどしよっと}で戦^{いくさ}うといい。
さらに、テストフォレストと組み^{くみ}合わせて使うオウ
エンガなどの置物^{ちぶつ}のHP^{えふぴー}が少^{すく}なくなったら、コー
ルドマン^{こーるどまん}を使^{つか}ってアイスキューブ^{あيسくーぶ}に変^かえよう。ど
ち^{どち}も炎^{えん}属性^{せつせい}の敵^{てき}に効果^{こうか}絶^{ぜつ}大^{だい}だ。

サイドバンブー3	140	★×3	3
バーナーマンSP	95×?	★×5	1

ワイドショット3	100	★×3	3
コールドマンSP	180×?	★×5	1



▲ワイシャツは普通しないため、無駄にならないよう、**置物**^{おけもの}がないときに使うこと。



おうちもんたい
応用問題

ナビごとの戦いかた

ウインドマン

の場合

そうび
装備する武器

バスター、スライム

自由自在に動けるのが強み

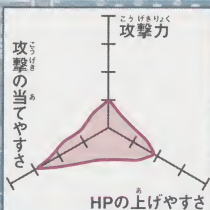
エアシューズで穴パネルの上も移動できるので、敵の攻撃をよけやすい。装備武器でダメージを与えられるのがバスターだけなので、スライムで敵の動きをコントロールして、確実にチップ攻撃を当てること。

HP/最大値 100/1000

移動 フロート

属性 なし

特殊能力 エアシューズ



Q1.

下のパネルにウインドマンの戦いかたを書き込みなさい。

バスターでゲージを増やす

攻撃力が低すぎるので、ダメージを与えるというよりは、撃ち続けてカスタムゲージを増やす手段に使う。敵が攻撃してきたらバスターを止めて攻撃をよけよう。

スライムで敵を近付ける

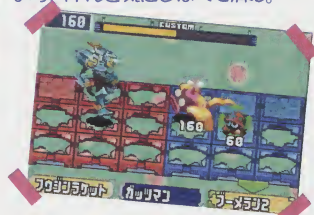
敵をエリアの左側に移動させるので、自分のエリアの一番前で待ち伏せして攻撃できる。敵を倒しきれなかった場合は、すぐに固いを離して反撃をよけること。



このときに使えるチップは、連続して攻撃してもいい。

穴の上でも移動できる

穴パネルに固まれても自由に移動できるので、逃げ場がなくなるのが少ない。そのため、他のナビよりパネルを気にしなくて済む。



穴パネルの上にいるだけで防げる攻撃は多い。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

敵のウラをかく

スライムで相手を引き寄せて攻撃すると思わせて、相手が固いを離れたところを、遠くを攻撃できるチップで攻撃する。逆の考えがたて、トップウを使って相手が近づいてきたらソードなどで攻撃する、という方法もある。



障害物を挟んで向かい合っている相手には、スライムやトップウが効かない。

Q3. キーワードをもとに、ウインドマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- スイコミは、敵をエリアの一番前まで引き寄せることができる
- 穴パネルの上でも移動できる

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ワイドソード	80	★×2	3
ワイドブレード	130	★×4	3
カスタムソード	0~256	★×3	3
フウジンラケット	100	★×3	3
マグナム	130	★×3	3
リカバリ-300	-	★×4	3
デスマッチ1	-	★×3	3
デスマッチ2	-	★×3	3
クイックゲージ	-	★×3	3
ガッツマン	80	★×4	1
ガッツマンSP	150	★×5	1
ガッツマンDS	100~200	★×5	1

チップ カスタムソード

敵を吸い込んでから使う

カスタムゲージを満タンにしてからスイコミを使う。ゲージが減り、ちょうどカスタムソードの威力が高い状態で攻撃することができる。



チップフォルダの応用例を書きなさい。

トップウを装備している場合

トップウは敵を吹き飛ばすという、スイコミとは反対の性能をもっている。そのため、ソード系チップなどの近くを攻撃するチップは届かなくなってしまう。逆にブーメラン系チップは遠くをすばやく攻撃できるので、トップウとの相性がいい。

ワイドソード	80	★×2	3
ワイドブレード	130	★×4	3
フウジンラケット	100	★×3	3

ブーメラン1	60	★×1	3
ブーメラン2	80	★×2	3
ブーメラン3	100	★×3	3

コンボ デスマッチ2+ワイドブレード

逃げられない敵に斬りつける

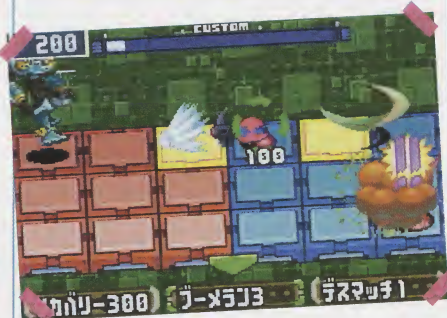
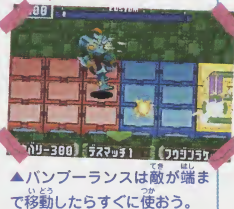
スイコミのあとにデスマッチ2を使うと、敵の後ろに穴パネルができて敵は動けなくなる。そこをねらってワイドブレードで攻撃しよう。



コンボ フウジンラケット+バンブーランス

敵を動かす攻撃を重ねる

敵が敵一列に並んだときにスイコミで引き寄せ、フウジンラケットで弾き飛ばしたあと、さらにバンブーランスで追いつけるコンボだ。



▲ブーメランは飛んでいくスピードが速いので、ダブルデリートをねらいやすい。また、木属性のチップなので、電気属性の敵に対して大きなダメージを与えることができる。



おうようもんたい
応用問題

ナビごとの戦いかた

サーチマンの場合

そうび
装備する武器

バスター、スコープガン

てき 敵がどこにいても正確に攻撃する

しっかりとした戦いかたを得意とするナビ。攻撃の正確さが強みで、敵がどこにいても確実にねらえる。攻撃力が低いので、どうやってダメージを与えていくかという戦いの組み立てが勝敗のカギを握る。

HP/最大値

200/1200

移動

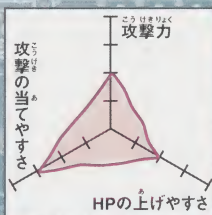
ノーマル

属性

なし

特殊能力

なし



Q1.

下のパネルにサーチマンの戦いかたを書き込みなさい。

どこからでも攻撃できる

スコープガンは敵のいるパネルを正確にねらう武器。そのため敵の攻撃をかわしたら、敵とサーチマンの位置や間合いに関係なく、すぐにチャージを始めるという。

すばやい敵にはチップを使え

スコープガンは発動してから攻撃まで少し時間がかかる。そのとき動きのすばやい敵にはよけられてしまうので、チップを使ったほうが攻撃を当てやすい。



よけやすい間合いにしておこう

スコープガンはどこからでもねらえるので、こちらの攻撃のことを気にせずに、間合いを敵の攻撃をよけやすい4に設定しておこう。



▲発射中は動けないので、敵が多ければバスターを使う。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

そうび
装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

カウンターをねらう

対戦ではスコープガンがいつでも当たりにくいため、相手の動きを止めることが重要となる。バスターでカスタムゲージをためて、チップ攻撃でカウンターをきめよう。相手の動きが止まったら、スコープガンで反撃する。



▲チャージが終わる前に相手のマヒがとけそうなら、チャージを中断すること。

Q3.

キーワードをもとに、サーチマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- スコープガンは、攻撃しているときに反撃を受けやすいので、敵の動きを止めるチップが有効
- 攻撃力があまり高くない分、いかに正確に攻撃を当てるかが重要



チップ サンダーボール 1、2、3

敵の動きをとめてスコープガンを使う

スコープガンの当てにくさをカバーするため、サンダーボールを敵に当てて、敵がマヒしているスキに、スコープガンで攻撃しよう。



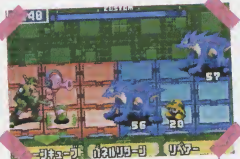
▲サンダーボールが敵に近づいたらチャージを始めよう。



チップ ティンパニー

スコープガンが発動するまで隠れる

設置したティンパニーを攻撃目標として、チャージが終わるまで後ろに隠れる。そして、発動直前に、目標を変更すれば敵を攻撃できる。



▲ティンパニーで敵の動きを止められるので一石二鳥。



コンボ ブリザード+サンダーボール 1、2、3

氷パネルで敵の動きを止める

ブリザードで氷パネルを作っておけば、サンダーボールの攻撃力が上がる。そのあとスコープガンで攻撃すれば、大ダメージがねらえる。



▲氷の上で当たるように敵が近づいたところをねらおう。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
サンダーボール1	40	★×1	3
サンダーボール2	50	★×2	3
サンダーボール3	80	★×3	3
ブリザード	100	★×2	3
ストーンキューブ	—	★×1	3
ティンパニー	—	★×2	3
リペアー	—	★×1	3
リカバリー300	—	★×4	3
パネルリターン	—	★×2	2
バリア200	—	★×4	3
サンクチュアリ	—	★×4	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

置物を攻撃として使う

スコープガンをチャージする時間を稼ぐために使うストーンキューブは、ティンパニーのように敵の動きを止める効果を持っていない。ホーリーパネルの上に設置して壊れにくくするほか、ジャンクマンを使って強力な攻撃法として活用するのもいい。敵からの攻撃を受けてストーンキューブが壊れそうになったときは、迷わずジャンクマンを使って敵にぶつけてしまおう。そうすれば、大ダメージを与えることができる。

サンクチュアリ	—	★×4	1
ジャンクマンDS	100~200×?	★×5	1



▲ジャンクマンはメカクラスチップなので1枚しかデッキに入れない。ナビなどHPが高い敵と戦うときは、この方法でHPを減らしておけば、そのあと余裕を持って戦える。



おうようもんたい
応用問題

ナビごとの戦いかた

アクアマン

ばあい
の場合

そうび
装備する武器

バスター、アクアホース

チャージの短い武器で攻め立てる

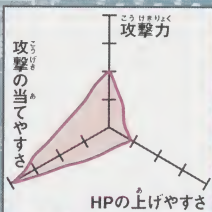
装備武器であるアクアホースのチャージ時間が短いので、どんどん使って敵を圧倒していける、攻撃的なナビだ。水属性なので炎属性の敵に対して強いが、電気属性の攻撃に弱いことを覚えておくこと。

HP/最大値 100/1000

移動 ノーマル

属性 水

特殊能力 なし



Q1.

下のパネルにアクアマンの戦いかたを書き込みなさい。

アクアホースは左バジでは
撃たないこと

アクアホースは、一番後ろに下がって撃つとこちらのエリアをヒビパネルにしてしまう。そのため、一番後ろにいる時はアクアホースを使わないほうがいい。

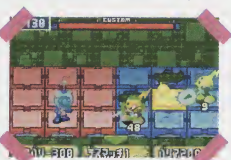


氷の上は危険地帯

氷パネルですべらないが、電気属性の攻撃が3倍のダメージになってしまう。電気属性の敵がいる場合は上に乗らないほうがいい。

敵を追いつめよう

敵が後ろに下がったら間合いをつめて、アクアホースを撃ち続けよう。同じパネルに2回撃つと穴パネルになるので、敵を右端に閉じこめることができる。



▲間合いを2に設定すれば、真ん中の列までしか下がらない。

▶アクアホースの弾は、穴パネルに落ちると消えてしまう。



Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

間合いは1と2を使おう

こちらのエリアのパネルにヒビを入れないように、間合いは1と2を使うこと。そしてアクアホースを連射して相手のエリアのパネルに穴をあけていき、相手が動きにくくなったところでチップを使えば、攻撃が当たりやすい。

例



▲相手の1つ手前のパネルをねらえば、穴をあけながら誘爆で攻撃できる。

Q3. キーワードをもとに、アクアマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- アクアホースでつくった
ヒビパネルを有効に使える
チップが欲しい
- アクアホースは1マス前の敵には
攻撃できないので、
近距離で攻撃できるチップが欲しい

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
カンケツセン	200	★×4	3
ワイドブレード	130	★×4	3
リカバリ-200	—	★×3	3
リカバリ-300	—	★×4	3
デスマッチ1	—	★×3	3
バリア200	—	★×4	3
ヒライシン	200	★×3	3
アクアアップパー 1	110	★×2	3
アクアアップパー 2	140	★×3	3
アクアアップパー 3	170	★×4	3

チップ ワイドブレード

接近してきた敵に攻撃

アクアホースを出したと
きに敵が前に出てきた場
合、接近してきた敵に対
してワイドブレードを使
って攻撃すれば、必ず当
てることができる。



▲アクアホースで穴を空ければ敵は逃げられなくなる。

チップフォルダの応用例を書きなさい。

水属性の攻撃をさらに強くする方法

アクアアップパーとカンケツセンのコンボをより効果的に使うために、水属性のチップを強化できるデッキにアレンジ。アクアパワーは水属性のチップの威力を2倍にできるので、アクアアップパーとカンケツセンのコンボのダメージが2倍になるという組み合わせだ。ただし、アクアパワーの効果は一定時間が経過すると切れてしまうので、コンボの準備が整ってから使うようにしよう。

リカバリ-200	—	★×3	1
アクアパワー	—	★×5	1



▲敵エリアの真ん中にあるパネルにヒビが入ったとき、アクアパワーの使いどき。コンボの最後を締めくくるカンケツセンで、残った敵を一掃することも可能だ。

チップ ヒライシン

相手の電気攻撃を利用する

アクアマンの弱点属性で
ある電気攻撃を受けない
ようにするためには、ヒ
ライシンを使ってワナを
はね払い、攻撃もでき
て一石二鳥だ。



▲電気属性のビリー系、マグテクト系に対して特に有効。

コンボ アクアアップパー+カンケツセン

ヒビの上にいる敵を攻撃

アクアホースでパネルに
ヒビを入れ、上にのった
敵をアクアアップパーで攻
撃。敵が移動してヒビが
穴に変わったらさすがず
カンケツセンを使う。



▲カンケツセンは、穴をねらって投げしてくれる。



おうようもんたい
応用問題

たたか
ナビごとの戦いかた

サンダーマン

ばあい
の場合

そうび
装備する武器

バスター、サンダーボルト

エリアを回る雲の使いかたが重要

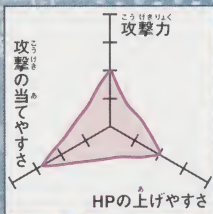
サンダーマンのバトルでは、エリアをゆっくりと回る雲が出現する。雲には攻撃力はないが、さわった相手をマヒさせる効果を持っている。チップ攻撃とうまく組み合わせれば、一方的に攻撃することも可能だ。

HP/最大値 200/1200

移動 ノーマル

属性 電気

特殊能力 なし



Q1.

下のパネルにサンダーマンの戦いかたを書き込みなさい。

サンダーボルトは敵を
じどう的に狙う

最大3発まで雷を落とすので、穴パネルなど敵が動きにくいときに効果を発揮する。なお、雷を落としている間は動けないので注意。

雲に当たった敵をねらおう

雲にさわってマヒした敵に攻撃するときは、サンダーボルトではチャージが間に合わない。素早く攻撃できるチップを使うこと。



木属性の攻撃に弱い

木属性の攻撃は、よけることに専念する。はずれたときのスキが大きいサンダーボルトは使わずに、すばやく攻撃できるチップで応戦しよう。



▲障害物で雲の動きを止めれば、近づいた敵を長くマヒさせ続けられる。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

相手が雲に当たるようにします

ナビは雲が近づいてきても、よけようとしなくていい。相手のエリアのパネルを氷パネルに変えて移動を制限し、雲にぶつかったところをねらって電気属性で攻撃すれば、効率よく2倍のダメージを与えられる。



▲氷パネルですべらないナビが相手でも、雲のマヒ効果は期待できるのがうれしい。

Q3. キーワードをもとに、サンダーマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- 雲で敵がマヒしたチャンスを活かす
- 電気属性を有効に使った攻撃ができるチップが欲しい



メテオレイン 1、2、3

雲でマヒした敵を攻撃！

エリアをゆつくりまわる雲で敵がマヒして動きが止まったら、すかさずメテオレインで攻撃しよう。特に敵1体と戦うときに有効な戦法だ。



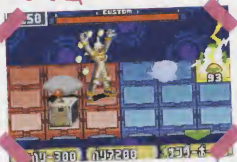
▲チャンスを逃さないようにすかさず発動すること。



トップウ

一番後ろに飛ばして雲に当てる

雲はエリアの外周にそって移動するので、トップウを使って敵を一番後ろのパネルに移動させれば、雲に当たりやすくなり、攻撃しやすくなる。



▲風のおかげでサンダーボルトも当たりやすくなる。



エアースチール+ブリザード

氷パネルの上で電気攻撃をしかける

エアースチールで間合いをつめ、最前列中央のパネルからブリザードを使ってパネルを氷に変えたら、サンダーボルトで氷の上の敵を攻撃する。



▲ブリザードを使ったら、後ろに移動して安全な場所へ。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
サンダーボール2	60	★×2	2
サンダーボール3	80	★×3	3
ブリザード	100	★×2	3
トップウ	—	★×1	3
リカバリー300	—	★×4	3
エアースチール	10	★×1	3
バリア200	—	★×4	3
メテオレイン1	50×？	★×2	3
メテオレイン2	60×？	★×3	3
メテオレイン3	70×？	★×4	3
サンダープラス	—	★×5	1

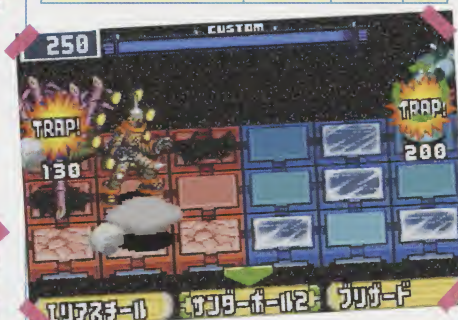
チップフォルダの応用例を書きなさい。

混乱しているときにサンダーボルト

サンダーマンは木属性の攻撃に弱いので、木属性の攻撃を受けないようにワナをはるのもひとつの手。あらかじめマヨイノモリを使っておけば、敵が木属性の攻撃を使ってきたときに、大きなダメージを与えられる。また、マヨイノモリは敵を混乱させる追加効果も発生するので、敵の動きを鈍らせることができる。そのため、装備武器のサンダーボルトがより敵に当たりやすくなる。

メテオレイン1 50×5 ★×2 3

マヨイノモリ 200 ★×3 3



▲マヨイノモリの反撃を受けてHPが少なくなったところにサンダーボルトを当てれば、生き残るウィルスは多くない。また、HPの高いナビ戦では重要なダメージ源だ。

ナビと電撃の戦い

バスティングドリル応用問題

メタルマン あい ば の場合

ブレイクバスター、メタルフィスト

攻撃こうげきを受けてものけぞらないスーパーア
ーマーのうりよくを持つ。攻撃こうげきやチャージが中断
されないで、戦いやすい。幸さいににくい代
わりたかいに高い攻撃力こうげきりきを誇るメタルフィスト
を、どう利用りようするかがカギとなる。

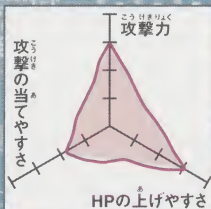
フロート

い どう
移動

なし

属性

スーパーアーマー



下のパネルにメタルマンの戦いかたを書き込みなさい。

攻撃を受けてもチャージは止まらない

攻撃範囲は目の前の1マスだけだ
 が、ダメージ量がとても大きい。
 また、パネルには穴が空くので、
 攻撃ははずれても敵を追いつめる
 ことに使える。



ダメージを受けても手を休めずに
攻撃できる。敵がとなりのパネル
にいる間は、メタルフィストを連
続して攻めたてよう。



ブレイクバスターでゲーミ^ふを増やす

ブレイクバスターはカスタムゲージを増やすのに使う。ブレイク性能を持っているので、ガードしている敵に有効。ゲージが増えたらチップ、敵が前に来たらメタルフィストを使う。

▲残りのHPだけ気にしていればいい
ので、攻撃に専念できる。

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

ま あ せってい
間 合 い の 設 定

チップのつかいかた

メタルブレードとメタルファストの
組み合わせ

メタルフィストで相手のエリアに
穴を空けてエリアを狭くしたら、
上下どちらかに移動してメタルブ
レードを撃つ。メタルプレートは
エリアの外周にそって飛んでいく
ので、当たりやすくなるのだ。

▲パネルスチールと組み合わせれば相手の逃げ場はなくなる。

Q3. キーワードをもとに、メタルマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- スーパーアーマーの能力を
持っているの、敵に近付いて戦える
- 攻撃し続けるのでHP回復チップの
使いどころが重要

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
マグボルト1	90	★×1	3
マグボルト2	110	★×2	3
マグボルト3	130	★×3	3
トップウ	—	★×1	3
スチールゼリー	120	★×4	3
エリラスチール	10	★×1	3
プロペラボム2	160	★×3	2
プロペラボム3	200	★×4	3
リカバリ-300	—	★×4	3
リカバリ-200	—	★×3	3
ブラックウエボン	—	★×5	1

チップ マグボルト1、2、3

敵を無理矢理近づける

接近していないとメタル
フィストが当たらないの
で、敵が最前列にいない
場合は、マグボルトを使
って強引に目の前まで引
き寄せてしまおう。

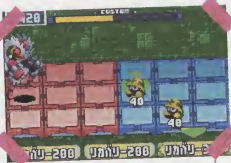


▲間合いはあらかじめ1に設
定しておくこと。

チップ ブラックウエボン

一気に勝負を決める

ブレイク性能を持ったブ
レイクバスターを、ブラ
ックウエボンでさらに強
化。ガード中の敵にも素
早くダメージを与えられ
るようになる。



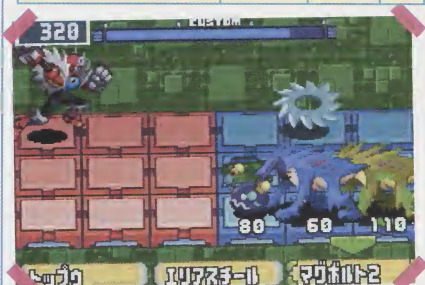
▲HPが減っていくので、リカ
バリーを多めに用意すること。

チップフォルダの応用例を書きなさい。

メタルブレードを活かすフォルダ

メタルブレードはスピードが遅く、比較的敵に当
たりにくい武器だが、エリアの上か下の列で使う
と、フーメランと同じようにエリアの外周にぞつ
て飛んでいくという特徴を持っている。そのため、
あらかじめダブルクラックを使って敵エリアの中
央横列に穴を空けておけば、敵の逃げ場を封じ込
められる。その際、敵の攻撃をなるべく受けない
ようにするため、メタルブレードは自分のエリア
の一番後ろで使うこと。

プロペラボム2	160	★×2	2
ダブルクラック	—	★×1	2

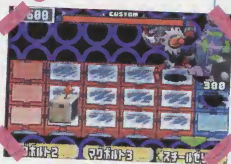


▲残りHPが少なくなって、メタルフィストを当てるために接
近戦を挑むのは危険だ。ダメージをたくさん受けそうなバル
の前には遠距離攻撃用にフォルダに入れておくといい。

コンボ トップウ+エリラスチール

敵を一番後ろ3に追いつめよう

トップウで敵を最後列に
移動させてからエリラス
チールを2回使えば、敵
を追いつめられる。その
あとメタルフィストで攻
撃しよう。



▲メタルフィストで穴をあけれ
ば、さらに敵を追いつめられる。



おうようもんたい
応用問題

たたか
ナビごとの戦いかた

ジャンクマン

ばあひ
の場合

そうび
装備する武器

ジャンクプレス、ボルターガイスト

自身の能力をメインに戦う

強力な装備とスーパーアーマー能力に加え、自動的に発射されるジャンクキューブがバトルを強力にサポートしてくれる。HPが上がりにくいので、高い攻撃力を活かして一瞬で勝負をつけてしまおう。

HP/最大値 100/1100

移動 ノーマル

属性 なし

特殊能力 スーパーアーマー



Q1.

下のパネルにジャンクマンの戦いかたを書き込みなさい。

敵が横に並んだところをねらおう

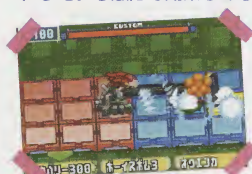
ジャンクプレスは敵を貫通するので、敵が横に並んだときをねらって同時に攻撃しよう。しかもプレイク性能を持っているので、ガードしている敵にも効果がある。

ジャンクキューブはシールドの代わりに使える

ジャンクキューブの飛び方向



ジャンクキューブは2回まで攻撃を防いでくれる。発射するタイミングを操作することはできないものの、同じ列にいればシールドの代わりに使うことができる。



▲少し出るのが遅いので、最前列で使うといい。

障害物はボルターガイストで飛ばそう

ボルターガイストは飛ばした障害物を必ず敵に命中させる、とても強力な攻撃だ。最初から置いてあるものはもちろん、チップを使って設置した植物も飛ばすことができる。



▲飛んでいくスピードが速いものと遅いものがある。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

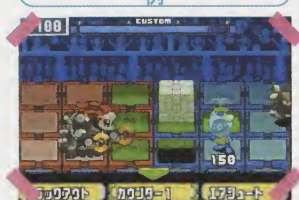
間合いの設定

チップの使いかた

ボルターガイストが強い

ジャンクプレスを間合い2で使うと相手はよけられないので、エリアスチールと組み合わせると効果が高い。また、ボルターガイストは対戦でも必ず当たるので、植物系のチップをたくさん用意しておくことでとても役に立つ。

例



▲どんな障害物を飛ばしても、与えるダメージはすべて同じだ。

Q3. キーワードをもとに、ジャンクマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

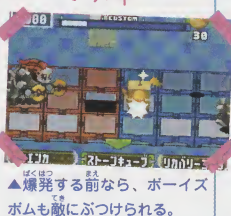
- ボルターガイストのために
置物系のチップが必要
- 置物を置けない穴パネルをもとに戻すためのチップが欲しい

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ボーズボム3	280	★×3	3
ストーンキューブ	—	★×1	3
オウエンカ	—	★×2	3
ディスコード	—	★×2	3
ティンパニー	—	★×2	3
サイレンス	—	★×2	3
リカバリー300	—	★×4	3
パネルリターン	—	★×2	3
ライトニング3	160	★×4	3
メタルギア3	160	★×4	3

チップ ストーンキューブなど

敵に障害物を投げて攻撃

ボルターガイストは障害物がないと効果を発揮しないので、ストーンキューブなどの置物系チップを用意して、エリアに設置してから使うこと。



▲爆発する前なら、ボーズボムも敵にぶつけられる。

チップ パネルリターン

置き場所を確保する

自分のエリアが穴パネルだらけだと置物が置けない。そのため、パネルリターンを使って早めにパネルをもとに戻してから置いたほうがいい。



▲ジャンクマン自身も動きにくいので、攻撃をよけにくい。

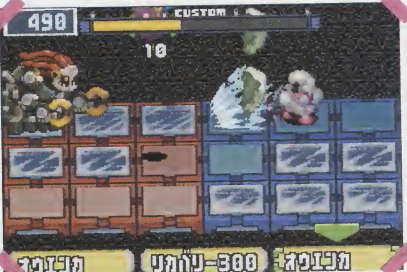
チップフォルダの応用例を書きなさい。

インビジブルに対応できるように

確実に命中するボルターガイストは確かに強力な武器だが、インビジブルになっている敵にはダメージを与えられない。そのため、デッキの中が置物系のチップばかりだと、インビジブルを使ってくる敵に対処しきれない。そこで、インビジブル状態でもダメージを与えられるガンデルソルを入れておこう。また、ブラインドのチップを使えば、インビジブル状態を解除させることもできる。

ボーズボム3	280	★×3	3
ティンパニー	—	★×2	3

ガンデルソル3	0~160	★×4	3
ブラインド	—	★×2	3

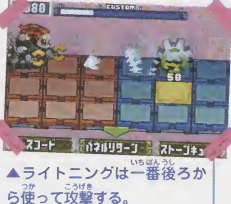


▲敵がインビジブルになっている間は、置物やガンデルソルを使用する。インビジブルの効果が無効になったら、ボルターガイストを使ってあらかじめ設置しておいた置物で攻撃しよう。

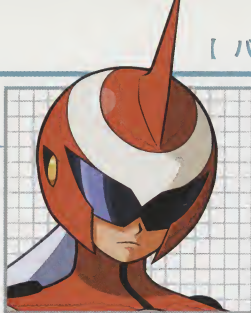
コナポ メタルギア3+ライトニング3

敵エリア内でライトニングを出す

メタルギアを真ん中の列に置いて、ライトニングで攻撃。そのあと、ボルターガイストでメタルギアをぶつけて攻撃するコンボだ。



▲ライトニングが一番後ろから使って攻撃する。



応用問題

ナビごとの戦いかた

ブルースの場合

装備する武器

バスター、ロングソード

すばやく近づいて斬りつける

チャージしてからくり出すロングソードは、ナビの装備武器の中で唯一カウンターを決めることができる武器。また、攻撃後のスキも小さいので、一度攻撃を当てたらたみかけのように攻めていくことが大切だ。

HP/最大値

200/1000

移動

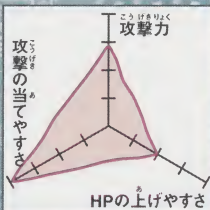
ノーマル

属性

なし

特殊能力

なし



Q1.

下のパネルにブルースの戦いかたを書き込みなさい。

常にロングソードをチャージしておく

ロングソードは射程が短いものの、スピードが速いので使いやすい。常にチャージしておき、カウンターをとったらすぐにチップを使って追撃すること。

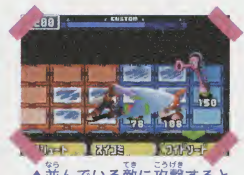
間合いは離しておくこと

ロングソードは攻撃するときに自動で近づいてくれる。そのため、間合いは攻撃をよけやすいよう、3が4に設定しておくといい。



▲ソード系のチップの追撃はヒットしやすい。

▶ロングソードが届かない場所の敵にはチップで攻撃。



▲並んでいる敵に攻撃するときの間合いを1に設定。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

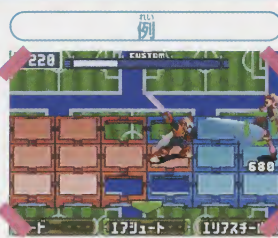
装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

敵エリアの最後列もカバー

ロングソードが当たらない場所にいる相手にそなえて、敵エリアの最後列を攻撃するためのチップを用意しておく。敵が離れている場合はチップを使って攻撃し、相手近づいてきたら、ロングソードでダメージを与えよう。



▲エアースチールを使えば敵エリアのどこでもロングソードが届くようになる。

Q3.

キーワードをもとに、ブルースのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- ロングソードを当てやすくする
チップが必要
- 穴などで移動が制限されると攻撃が
出しにくいので、自分のエリアのパ
ネルを元に戻すチップがほしい

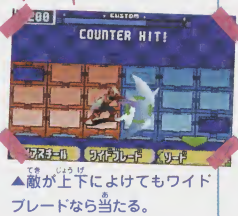
チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ソード	80	★×1	3
ワイドソード	80	★×2	3
ロングソード	80	★×3	3
ワイドブレード	130	★×4	3
ロングブレード	130	★×4	3
スイコミ	—	★×2	3
ダブルクラック	—	★×1	3
リカバリ-300	—	★×4	3
エリアスチール	10	★×1	3
パネルリターン	—	★×2	3



ワイドブレード (ロングブレード)

基本のロングソード

ロングソードが当たった
ら、カウンター発生の有
無に関わらず追撃するこ
と。使うチップは当たっ
たときの間合いによって
使い分けよう。



▲敵が上下によけてもワイド
ブレードなら当たる。

チップフォルダの応用例を書きなさい。

遠距離攻撃ができるブルース

ブルースはロングソードを装備しているの
で、ソード系のチップがなくてもソード
攻撃ができる。そのため、ソード系の
チップを入れずに、一番後ろから敵を
ピンポイントで攻撃できるチップを選
ぼう。カモンズネークは、トリプルクラ
ックを使って自分のエリアに穴を開け
てから使うこと。

ソード	80	★×1	3
ワイドソード	80	★×2	3
ロングソード	80	★×3	3
ワイドブレード	130	★×4	3
ロングブレード	130	★×4	3



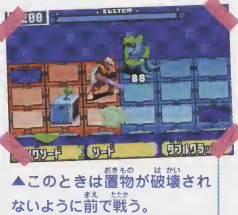
カモンズネーク	20×?	★×4	3
サーチャボム1	80	★×2	3
サーチャボム2	110	★×3	3
サーチャボム3	140	★×4	3
メテオレイン3	70×?	★×4	3



スイコミ

敵を前に移動させる

スイコミを使って敵をエ
リアの最前列に引き付け
よう。スイコミがあれば
ロングソードが届かない
位置にいる敵との戦いで
も困らない。



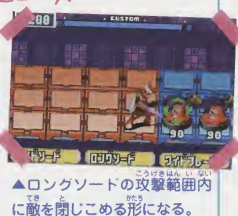
▲このときは置物が破壊され
ないように前で戦う。



エリアスチール+ダブルクラック

ロングソードを確実に当てよう

エリアスチールを使っ
た後、最前列中央のパネ
ルでダブルクラックを使
い、敵のエリアを上下に
分断。ロングソードが確
実に当たる。



▲ロングソードの攻撃範囲内に
敵を閉じこめる形になる。



▲間合いをうちに設定して、バスター
でカスタムゲージを増やしていく。
カスタムゲージが増えたらチップを
使って遠距離攻撃をして、敵が前
に出てきたらロングソードで攻撃。



応用問題

ナビごとの戦いかた

スターマンの場合

装備する武器

バスター、キラキラメテオ

敵を混乱させてチャンスをつくる

撃ったあとのスキが少なく、連射の効くキラキラメテオを中心に戦う。キラキラメテオで混乱させたときや、カウンターをとったときなどのチャンスに、どれだけダメージを与えられるかが勝利へのカギとなる。

HP/最大値 100/900

移動 フロート

属性 なし

特殊能力 なし



Q1. 下のパネルにスターマンの戦いかたを書き込みなさい。

強い敵から混乱させよう

キラキラメテオで混乱した敵は動きが鈍くなり、うまく攻撃できなくなる。スターマンはHPが低いので、攻撃力の高い敵から先に混乱させるといい。

キラキラメテオとチップを組み合わせる

威力の低いキラキラメテオだけでは敵を倒すのはむずかしい。そのため、混乱しているうちに攻撃力の高いチップで攻撃しよう。



よけることに集中

キラキラメテオはどこからでも敵をねらえる武器なので、スターマンの位置や敵との間合いを気にしなくていい。チャージ中に敵が攻撃してきたら、中断して攻撃をよけること。



▲キラキラメテオなら後ろにいる敵もねらうことができる。



▲混乱で動きが遅くなった敵にはボムが当たりやすくなる。

Q2. 対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

敵の動きを止める

キラキラメテオを命中させるため、テストマッチ1でパネルをヒビにして相手を移動不可能にさせる。なお、スターマンはフロート移動なので、ヒビの影響を受けない。相手がフロートもしくはエアシューズの場合は、カウンターをねらおう。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた



▲混乱した相手は激しく動き、バスター攻撃しかしてこなくなる。

Q3. キーワードをもとに、スターマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- キラキラメテオの混乱効果を利用してチップ攻撃
- キラキラメテオはすばやい敵に当てにくいので、敵の動きを封じるチップが欲しい

チップ デスマッチ1

フロート性能を利用する

キラキラメテオは動き回る敵に当てにくいので、デスマッチ1を使おう。穴が空いて敵が動けなくなったら、キラキラメテオで攻撃すればいい。

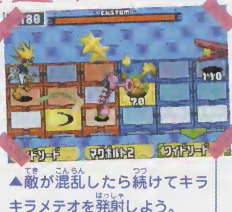


▲フロート性能なのでヒバネルを踏んでも穴が空かない。

チップ ティンパニー

敵の動きを止めよう

ティンパニーを使って、敵の動きを止めたら、キラキラメテオで攻撃する。ティンパニーの演奏中にキラキラメテオを撃つのがコツ。



▲敵が混乱したら続けてキラキラメテオを発射しよう。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
マグボルト1	90	★×1	3
マグボルト2	110	★×2	3
マグボルト3	130	★×3	3
ワイドソード	80	★×2	3
ワイドブレード	130	★×4	3
ロングブレード	130	★×4	3
ティンパニー	—	★×2	3
リカバリ-300	—	★×4	3
デスマッチ1	—	★×3	3
ガッツマン	80	★×4	1
ガッツマンSP	150	★×5	1
ガッツマンDS	100~200	★×5	1

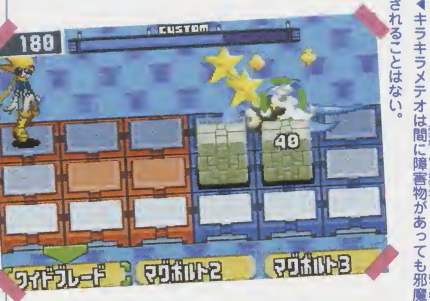
チップフォルダの応用例を書きなさい。

フロート性能ナビと戦うとき

デスマッチ1は同じフロート性能を持った敵に対しては動きを制限することができない。そのため、フロート性能を持った敵と戦うために必要なチップをフォルダに組み込むといい。敵のエリアにHPが高く壊れにくいストーンキューブを置いて動きを制限すれば、連続して繰り出すキラキラメテオで相手を追い詰めやすくなる。

デスマッチ1	—	★×3	3
ガッツマン	80	★×4	1
ガッツマンSP	150	★×5	1
ガッツマンDS	100~200	★×5	1

ストーンキューブ	—	★×1	3
リペアー	—	★×1	3



▲キラキラメテオは間に障害物があっても邪魔されることはない。

コンボ マグボルト1、2、3+ワイドブレード

混乱した敵をひきつけて攻撃する

キラキラメテオで混乱して動きが鈍った敵は、マグボルトで引き付ける。その後、ソード系チップで攻撃してさらにダメージを与えよう。



▲ロングブレードならば後ろによけられてもヒットする。



応用問題

ナビごとの戦いかた

ナパームマン

の場合

装備する武器

ナパームボム、ファイアボム

攻撃力の高さと攻撃範囲の広さが強み

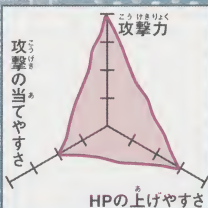
大きい威力、高い命中精度、広い攻撃範囲と三拍子揃ったナパームボムをメインに戦う。また、炎属性なので木属性の敵には絶大な強さを発揮する。欠点であるチャージ時間の長さをどう補うが考えて戦うこと。

HP/最大値 300/1300

移動 ノーマル

属性 炎

特殊能力 なし



Q1

下のパネルにナパームマンの戦いかたを書き込みなさい。

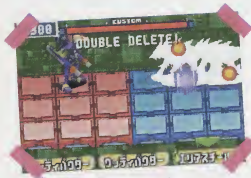
一度に複数の敵を攻撃できる

ナパームボムを発射する前、敵の並びかたと爆発が起こる範囲を確認すること。爆発する範囲の中に複数の敵が入るよう、ターゲットを選びなおすとい。

ファイアボムは動き回る敵に有効



ファイアボムははすれても少しの間パネルが燃える。動き回る敵なら、燃えている間にパネルの上に移動する確率が高い。



▲真ん中の列にいる敵をねらえば広い範囲を攻撃できる。

チャージの時間をかせぐことが重要

ナパームボムはチャージ時間が長い、チャージの間に攻撃を受ける危険性が高い。そのため、敵の動きを止めたり、攻撃を防ぐチップを使い、チャージする時間をかせごう。

Q2

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

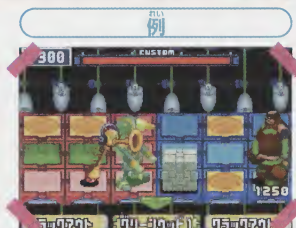
装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

サポートチップをうまく使う

敵をカウンターなどでマヒ状態にしても、ナパームボムのチャージが終わる前にマヒが解け、反撃されてしまう。そのため、チャージ時間をかせぐにはバリアやオウエンカといった、自分がダメージを受けなくなるチップを使う。



▲オウエンカなどは、ストーンキューブで守って壊されにくくしておく。

Q3. キーワードをもとに、ナパームマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- ナパームボムの長いチャージ時間を稼ぐチップが必要
- ファイアボムを当てやすくするために、敵の行動を制限させるチップが欲しい

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ウッディパウダー	100	★×3	3
ブラックボム	210	★×4	3
ストーンキューブ	—	★×1	3
オウエンカ	—	★×2	3
ディスコード	—	★×2	3
ティンパニー	—	★×2	3
トリプルクラック	—	★×1	3
リカバリ-300	—	★×4	3
エアスチール	10	★×1	3
ダイコウズイ	200	★×3	2
サンクチュアリ	—	★×4	1

チップ ブラックボム

ナパームボムで爆発させる

ブラックボムを敵のエリアに投げ込み、ナパームボムで爆発させる。このときはあらかじめブラックボムをターゲットに設定しておくこと。



▲ブラックボムは直接敵に当てないように。

チップ エアスチール

敵エリアを狭くして攻撃

ファイアボムは敵のエリアをせまくしておけば、パネルに落ちた炎に当たりやすくなる。そこでエアスチールを使い、ファイアボムを出して攻撃する。



▲トリプルクラックを使っても同じことができる。

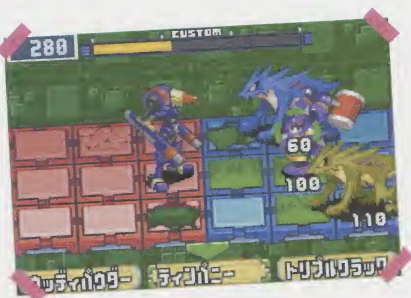
チップフォルダの応用例を書きなさい。

さらに全体攻撃を強化!

ブラックボムを有効利用するために、草むらパネルでブラックボムの攻撃力をパワーアップさせる。まず、ファイアプラスを使い、ブラックボムの威力を高める。このとき、ナパームボムとブラックボムの両方の範囲内にいる敵はさらにダメージが大きくなるので、チャージが完了しそうになったら、ブラックボムの攻撃範囲内に来た敵に目標を設定すること。

サンクチュアリ	—	★×4	1
---------	---	-----	---

ファイアプラス	—	★×5	1
---------	---	-----	---

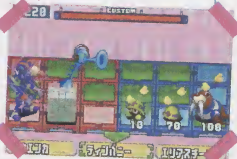


▲ファイアプラスが出ないときは、ウッディパウダーを自分のエリアの最前列で使う。こうすれば、敵エリアの約半分を草むらパネルにすることができる。

コンボ ストーンキューブ+オウエンカ

ため時間を稼ごう

ナパームボムのチャージ時間は、オウエンカを利用して稼ぐ。オウエンカはHPが低く壊れやすいので、ストーンキューブで守ろう。



▲ディスコードやティンパニーを使ってもためやすい。



おうようもん だい
応用問題

たなか
ナビごとの戦いかた

アイスマン の場合

そうび ぐき
装備する武器

バスター、フリーズボム

こおり
氷パネルは武器であり弱点

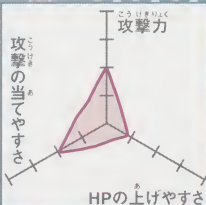
アイスマンは氷パネルを自分で作りだせるうえ、氷の上に乗ってもすべらないので、氷パネルを組み込んだ戦術が強力。ただ、弱点の電気属性のダメージが3倍になるので、それに対する対策が必要になる。

HP/最大値 100/900

移動 ノーマル

属性 水

特殊能力 なし



Q1. 下のパネルにアイスマンの戦いかたを書き込みなさい。

間合いは3で戦う

フリーズボムは3マス先に狙撃するので、ターゲットとの間合いをちょうど3にすれば当たる。フリーズボムがパネルに落ちるまでの間は、チップを使う時間がある。

電気属性をうまく使う

氷パネルの上では、電気属性の攻撃チップのダメージが2倍になる。どんな属性の敵でも2倍になるので、電気属性のチップをデッキに入れておくといい。



氷パネルは危険

アイスマンは氷パネルの上でもすべらずに移動できる。しかし、弱点の電気属性の攻撃を受けるとダメージが3倍になるので、穴を開けるなどしてすぐに他のパネルに変えたほうがいい。



氷属性の敵に対しては3倍ものダメージ。



フリーズボムが落ちる前にチップ攻撃が可能だ。

Q2. 対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

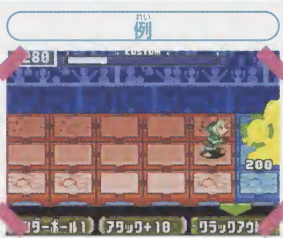
そうび ぐき
装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

フリーズボムからの逃げ場をなくす

エリアスチールを2回使って、相手を一番後ろまで追いつめよう。そうすれば相手はフリーズボムをよけられなくなるので、あとはとにかく攻撃し続けるだけ。電気攻撃のチップが出たら、すかさず使って大ダメージを与える。



相手の最後列まで追いつめれば、電気属性のチップがほぼ確実に当たる。

Q3. キーワードをもとに、アイスマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

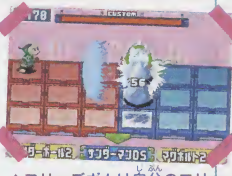
- フリーズボムはパネルを氷にするので
電気属性の攻撃チップが欲しい
- フリーズボムを当てるために
敵の動きを止めるチップが必要

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
サンダーボール2	60	★×2	3
サンダーボール3	80	★×3	3
サンドリング	—	★×2	3
マグボルト1	90	★×1	3
マグボルト2	110	★×2	3
マグボルト3	130	★×3	3
マグナム	130	★×3	3
リカバリ-300	—	★×4	3
ヒライシン	200	★×3	3
サンダーマン	90	★×4	1
サンダーマンSP	170	★×5	1
サンダーマンDS	120~220	★×5	1

チップ マグボルト1、2、3

2通りの攻撃パターンがある

氷パネルにした後にマグボルトで攻撃するパターンと、フリーズボムを投げるときにマグボルトで引き寄せてからボムを当てるパターンがある。



▲フリーズボムは自分のエリアの最後列から投げることに。

チップ サンドリング

フリーズボムを投じた後に動きを止める

フリーズボムを投じて、落ちるまでにチップを使うことができるので、サンドリングを使って敵の動きを止めれば、フリーズボムが確実に命中する。



▲おもにパネル上をすばやく動き回る敵に有効。

チップフォルダの応用例を書きなさい。

弱点属性の対策

アイスマンの弱点属性である電気属性の敵に対抗するため、木属性のチップをフォルダに組み込む。戦うときはフリーズボムを使って敵エリアのパネルをすべて氷パネルにして、敵がエリア中央に立ち止まれないようにしてから、ブーメランを使って攻撃する。

サンダーボール2	60	★×2	3
マグボルト1	90	★×1	3

ブーメラン2	80	★×2	3
ブーメラン3	100	★×3	3

コンボ マグナム+サンダーマン(SP、DS)

まん中に穴をあけて攻撃

マグナムを敵エリア中央の列に使い、敵が前後ろに移動した時にサンダーマンを使えば、敵の逃げ場がなくなって確実に攻撃が命中する。



▲サンダーマンを当てる列は氷パネルにしておくこと。



▲敵との間合いを調節してフリーズボムを3回使えば、簡単に敵エリアのパネルを氷に変えることができる。一度作った氷パネルは、他のパネルに変えないかぎり元に戻らない。



おうようもんたい
応用問題

たなか
ナビごとの戦いかた

エレキマンの場合

さるび
装備する武器

バスター、サンダーボール

マヒさせてラッシュをかける

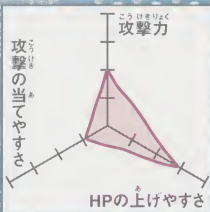
装備武器のサンダーボールは、敵に命中するとダメージとともにマヒさせる効果を持っている。これを利用して、マヒしたところを一気に攻め立てよう。電気属性を持っているので、氷パネルを利用していい。

HP/最大値 100/1400

移動 フロート

属性 電気

特殊能力 なし



Q1.

下のパネルにエレキマンの戦いかたを書き込みなさい。

サンダーボールはいちばん前で使う

サンダーボールはチャージが終わったらその場ですぐに発射されるので、撃つ前に最前列に出ておくこと。そのほうがより長い時間敵エリアを動き回ることができる。



サンダーボールは続けて撃つ

敵をマヒさせたほうが、チップ攻撃はずっと当たりやすくなる。そのため、サンダーボールは常にチャージして、休みなく撃ち続けること。同時に使いたいチップをシャッフルして揃えておこう。

敵がマヒしたらチップで追撃！

サンダーボールが命中したら、すぐにチップで追撃しよう。敵はマヒして動かないので、当たりやすいチップより攻撃力の大きいチップを使うといい。



▲発射する直前に、間合いを1に設定する。



▲名前にボムがつくチップは、攻撃力が高いものが多い。

Q2.

対人戦で気をつけることに〇をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

サンダーボールの命中率を上げる

移動スピードの遅いサンダーボールは、そのまま使ってもよけられてしまい、なかなか当たらない。そこで、デスマッチ1もしくはエリアスチールを使って相手の行動範囲を狭くし、サンダーボールをよけにくくすると効果的だ。



▲デスマッチ1を使っても、エレキマンはフロート性能のおかげで自由に動ける。

Q3.

キーワードをもとに、エレキマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- サンダーボールで敵の動きを止めている間に攻撃できるチップをそろえる
- 敵の動きを止めるので、命中させにくいチップが当てやすくなる



メガエナジーボムなど

当てにくいチップで攻撃する

装備武器のサンダーボールで敵の動きを止めることができるので、威力は高いが動き回る敵には当てにくいボム系チップが当てやすくなる。



▲ボムを投げたらずにサンダーボールをチャージ。



プロペラボム1、2、3

広範囲の攻撃

サンダーボールで敵の動きを止めている間にプロペラボムをくり出せば、敵エリアの広い範囲にダメージを与えることが可能だ。



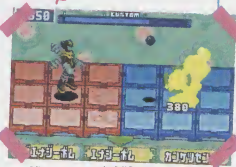
▲プロペラボムが画面端まで到達する確率が高くなる。



ハウガン+カンケツセン

マヒから2つの攻撃につなげる

サンダーボールで敵を止めた後ハウガンで攻撃する。敵が移動するとバネに穴がきけるので、すぐカンケツセンを投げて追撃しよう。



▲敵エリアの中央でマヒさせるときが最大のチャンス。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ミニボム	50	★×1	3
エナジーボム	40×?	★×3	3
メガエナジーボム	60×?	★×4	3
ハウガン	140	★×3	3
カンケツセン	200	★×4	3
リカバリー300	—	★×4	3
マヨイノモリ	200	★×3	3
プロペラボム1	120	★×2	3
プロペラボム2	160	★×3	3
プロペラボム3	200	★×4	3

チップフォルダの応用例を書きなさい。

複数の敵を同時に倒せるフォルダ

ダブルテリートやカウンターがねらいにくいボム系チップのかわりに、複数敵の敵をすばやく、同時に攻撃できるチップを入れて、高いバスティングレベルを狙えるようにカスタミス。炎属性のチップにすれば、エレキマンが苦手とする木属性の敵と戦うときにも強力な武器になる。

ミニボム	50	★×1	3
エナジーボム	40×3	★×3	3
メガエナジーボム	60×3	★×4	3

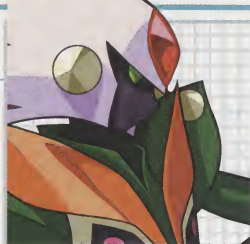
フレイムライン1	70	★×1	3
フレイムライン2	120	★×2	3
フレイムライン3	170	★×3	3



▲木属性のキルプーやクモスはエリア内を動き回るので、攻撃速度の速いフレイムラインが有効。炎属性のおかげでダメージも2倍になるので、戦いがかなり楽になる。

ナビと電

バスティングドリル 応用問題



応用問題

ナビごとの戦いかた

プラントマン

の場合

装備する武器

バスター、プラントウィード

草むらパネルを活用する

プラントウィードの敵をマヒさせる効果と草むらパネルを作りだす効果、2つの効果を利用して戦う。発動した効果によって、その後使うチップを瞬時に選択しなければいけない。特に草むらパネルは重要だ。

HP/最大値

100/1500

移動

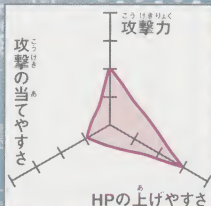
ノーマル

属性

木

特殊能力

なし



Q1.

下のパネルにプラントマンの戦いかたを書き込みなさい。

プラントウィードで敵の動きを止める

マヒ時間が短めなので、命中したらすぐにチップ攻撃を加える。草むらパネルができるので、炎属性の攻撃がいい。

カスタムゲージのためかた

敵が多い場合はバスターを使い、少ない場合はプラントウィードを連発しながらカスタムゲージがたまるのを待とう。

草むらパネルをたくさん作ろう

木属性の敵は草むらパネルの上でHPを回復するが、そこをねらって炎属性で攻撃すれば3倍のダメージを与えることができる。



▲その場で発動するチップのほうを追撃しやすい。

▶ 敵を攻撃すれば自分のエリアに草むらを作れる。



Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

カスタムゲージを早くためる

プラントウィードをチャージしてモカスタムゲージが増えないという欠点は、ウィックゲージを使って解決する。たまるスピードを上げて、プラントウィードで草むらパネルを作りながら、炎属性の攻撃チップでダメージを与えよう。



▲相手が弱ってきたら草むらパネルを作らず、攻撃だけに集中すること。

Q3.

キーワードをもとに、プラントマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- プラントウィードで
草むらパネルが作れる特性を
利用する
- プラントウィードのマヒ効果中に、
攻撃できるチップが欲しい

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ウッディパウダー	100	★×3	2
エレメントリーフ	80×?	★×3	2
リカバリ-300	—	★×4	3
カキゲンキン	200	★×3	3
メテオレイン1	50×?	★×2	3
メテオレイン2	60×?	★×3	3
メテオレイン3	70×?	★×4	3
グリーンウッド1	120	★×2	3
グリーンウッド2	140	★×3	3
グリーンウッド3	160	★×4	3
ファイアプラス	—	★×5	1
ウッドパワー	—	★×5	1

チップ グリーンウッド1、2、3

作った草むらパネルを利用する

プラントウィードを何度も使って敵のエリア内に草むらパネルを増やしておき、草むらパネルの上に敵が立ったらグリーンウッドで攻撃する。



チップフォルダの応用例を書きなさい。

苦手属性と戦うときに使おう

プラントマンの弱点属性である炎属性の敵と戦うときは、水属性のチップを入れておかないと苦しい。攻撃範囲の広いワイドショットがオススメだ。プラントウィードで敵の動きをマヒさせたら、間合いを離しておいたまま、ワイドショットで動けない敵を攻撃すれば完全に大ダメージを与えられる。

グリーンウッド1	120	★×2	3
グリーンウッド2	140	★×3	3
グリーンウッド3	160	★×4	3

ワイドショット1	60	★×1	3
ワイドショット2	80	★×2	3
ワイドショット3	100	★×3	3

チップ メテオレイン1、2、3

動きを止めて攻撃

プラントウィードのマヒ効果によって、敵の動きが止まっている間にメテオレインを使えば草むらパネルの効果で威力が2倍になる。



チップ ウッディパウダー+エレメントリーフ

HPの自動回復とチップの威力アップをねらう

自分のエリアを草むらにすれば、HPの自動回復とエレメントリーフの威力アップという2つの効果が得られる。ファイアプラスでも代用できる。



水属性の攻撃なら、同時に炎属性の敵が作



おうようもんたい
応用問題

たまたか
ナビごとの戦いかた

ナイトマンの場合

そうび
装備する武器

ロイヤルWB、キングダムC

せつ せん せん
接近戦にめっぽう強い

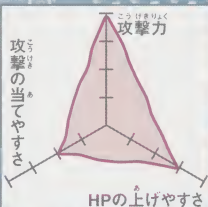
ジャンプで移動するために攻撃をよけにくい。スーパーアーマーの能力のおかげでひるまずに戦える。敵との距離で、接近戦用のロイヤルWBと遠距離戦用のキングダムCを使い分けること。

HP/最大値 300/1300

移動 ノーマル

属性 なし

とくしゆのうりよく
特殊能力 スーパーアーマー



Q1.

下のパネルにナイトマンの戦いかたを書き込みなさい。

後ろからキングダムCを撃つ

キングダムCは連射はできないが、1発の威力がとて高く、敵を貫通して飛んでいく。そのためダブルテリートねらいて、並んでいる敵に撃つといい。



となりの敵はロイヤルWBで攻撃

接近戦にはロイヤルWBを使う。威力は大きい攻撃が出ている時、間が短いので、最前列で使い続けよう。



▲後ろの列から撃てば、敵の攻撃をあまり受けずに戦える。

休みなく攻撃!

攻撃を受けても、スーパーアーマーでチャージを中断せずに攻撃できる。敵が前にいるときは盾合ひでロイヤルWB、敵が後ろにいるときはキングダムCを使い、休まず攻撃しよう。



▲攻撃を受けてものけぞらないので、チャージが中断されない。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

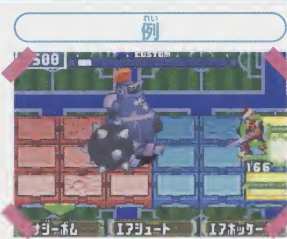
そうび
装備する武器

まあい
間合いの設定

チップの使いかた

一番前でプレッシャーをかける

一番前に出たら空振りしてもかわないので、ロイヤルWBで相手にプレッシャーをかけよう。相手が盾合ひを離れたら、キングダムCでカスタムゲージを増やしつつ、遠くを攻撃できるチップでダメージを与える。



▲相手がなかなか近づいてこないときは、パンプランスが効果的。

Q3. キーワードをもとに、ナイトマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- 接近戦に持ち込むために敵との間合いをつめる
- 装備武器の攻撃を当てやすくするためのチップが重要

チップ パネルスチール

ロイヤルWBを当てる

敵エリアの最前列中央の
パネルをパネルスチール
で自分のエリアに変え、
そこに移動。ロイヤル
WBの攻撃範囲を最大限
に活かせる。



▲ スイコミがあるとさらに攻撃を当てやすくなる。

チップ パネルリターン

地形を元に戻す

攻撃範囲が前方と周囲
だけなので、穴で移動
が制限されると戦いに
くくなる。早めにパネ
ルリターンで元に戻し
ておくこと。



▲ 前方に敵がいるのであれば穴が空いていても大丈夫。

コンボ デスマッチ2+カモンズネーク

複数の敵と戦うとき

敵1体と横の列を合わせ
てデスマッチ2を使え
ば、その敵にキングダム
Cが確実に当たる。ほか
にも敵がいればカモンズ
ネークで倒そう。



▲ 最後にパネルリターンで地形を元に戻そう。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ホワイトウェブ3	40	★×3	3
カモンズネーク	20×?	★×4	3
スイコミ	-	★×2	3
ダブルクラック	-	★×1	3
リカバリー200	-	★×3	3
リカバリー300	-	★×4	3
パネルスチール	10	★×1	3
エリアスチール	10	★×1	3
パネルリターン	-	★×2	2
デスマッチ2	-	★×3	3
サンクチュアリ	-	★×4	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

トッパウに影響を受けない

ナイトマンは移動手段がジャンプなので、トッパウで飛ばされると、敵のいる位置に合わせて間合いを調節することが難しくなってしまう。そのため、ウインドボックスが出現するエリアでは、風の影響を防ぐためのチップが必要となる。バリアを使うと、トッパウやスイコミを無効化してくれるのでとても役に立つ。さらに、接近戦になってしまっても敵の攻撃をある程度防ぐことができる。

エリアスチール	10	★×1	2
↓			
バリア200	-	★×4	2



▲ バリアを装備した状態で接近戦を挑むと、バリアの効果がすぐに切れてしまい、風の影響を受けてしまう。そのため、なるべく離れた場所で戦ったほうがいい。



おうようもんたい
応用問題

たたか
ナビごとの戦いかた

シャドーマン

ほあい
の場合

そうび
装備する武器

インビジブル、シュリケン

トリッキーな戦いかたが可能

装備武器のインビジブルを使って敵の攻撃をよけながら戦う。もうひとつの装備武器であるシュリケンには当てやすく、攻撃力も大きいので、単体の敵と戦うときに使い、複数の敵に対してはチップで攻撃していく。

HP/最大値 200/1200

移動

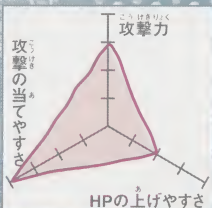
フロート

属性

なし

特殊能力

なし



Q1.

下のパネルにシャドーマンの戦いかたを書き込みなさい。

インビジブルで無敵になってシュリケンをチャージ

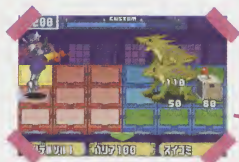
インビジブルが発動してすぐシュリケンをチャージすれば、インビジブルの効果が終わる前にシュリケンのチャージが終わるので、ほぼ確実にシュリケンが撃てる。

エリアの後3にいるように

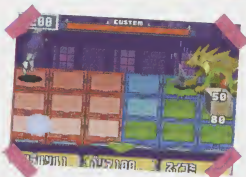
シュリケンとはどんな間合でもすばやく攻撃できるので、攻撃をよけやすくするために、離れた間合いから撃とう。

着地するときスギがある

シュリケンは撃ったあとの着地時に、スギが生まれる。このときに敵の攻撃を受けやすいので、バリアなどのサポート系チップを使うとよくいい。



▲インビジブルは攻撃をよけながらでも発動する。



◀敵と列を合わせるときに攻撃を受ける心配がなくなる。

Q2.

対人戦で気をつけることに○をつけ、その理由を書きなさい。

装備する武器

間合いの設定

チップの使いかた

逃げ場をなくしてシュリケンを使おう

相手の移動方法がノーマルの場合は、デスマッチ1を使って逃げ場をなくしてから、シュリケンで攻撃する。フロートやエアシューズ性能でデスマッチ1が効かない相手には、インビジブルからのシュリケンが、カウンターをねらおう。

例



▲カウンターをとって相手が動けなときにシュリケンで攻撃する。

Q3.

キーワードをもとに、シャドーマンのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

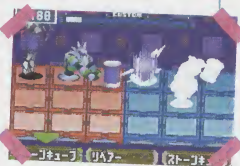
- シュリケン^{ちやくちし}の着地時^{しゅうじ}にスキが生じる
- インビジブル^{いんぴじぶる}効果を有効^{ゆうこう}に使えるチップ^{ちっぷ}が必要



チップ ゴッドハンマー

インビジブルでよける

敵味方問わずエリア全体を攻撃するゴッドハンマーをインビジブル状態で使うと、ダメージを受けるのは敵だけで、シャドーマンは無傷で済む。



▲インビジブルが発動したらすぐゴッドハンマーを使おう。



チップ ストーンキューブ

着地時の攻撃を防ぐ

ストーンキューブをターゲットに設定してシュリケンのチャージを始め、ジャンプと同時に攻撃目標を敵に変えると、安全な位置から攻撃できる。



▲タイミングはシビアだが、ぜひマスターしておこう。



ヨンボ スイコミ+ガンデルソル1、2、3

一番後ろの敵をひきつけて攻撃

インビジブル状態で敵に近付き、ガンデルソルで攻撃する。スイコミで敵を最前列に引き付けておけば、攻撃が当てやすくなる。



▲ガンデルソルは自分のエリアの中央から攻撃しよう。

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
ガンデルソル1	0~80	★×2	2
ガンデルソル2	0~120	★×3	3
ガンデルソル3	0~160	★×4	3
ストーンキューブ	—	★×1	3
スイコミ	—	★×2	3
クラックアウト	—	★×1	3
リカバリー300	—	★×4	3
リペアー	—	★×1	3
バリア200	—	★×4	2
クイックゲージ	—	★×3	3
ゴッドハンマー	250	★×4	1
フルカスタム	—	★×4	1

チップフォルダの応用例を書きなさい。

敵を一掃する方法

ガンデルソルで複数の敵を攻撃するのは難しいので、全体を攻撃できるチップが必須となる。カスタムソードとエリアスチールをフォルダに入れておこう。エリアスチールで敵を追いつめた後、カスタムソードで攻撃すれば、敵エリア全体にダメージを与えることができるうえ、ダブルテリートやトリプルテリートを重ねやすい。

ガンデルソル1	0~80	★×2	2
クラックアウト	—	★×1	3

カスタムソード	0~256	★×3	2
エリアスチール	10	★×1	3



▲カスタムソードで大ダメージをねらうために、カスタムゲージがフルの状態になった後、インビジブルを使う。少しだけカスタムゲージを減らしてからカスタムソードを使おう。



おうえん だいい
応用問題

ナビごとの戦いかた

フォルテの場合

そうび ぶき
装備する武器

Dオーバーロード、シューティングB

装備武器を使う状況を知る

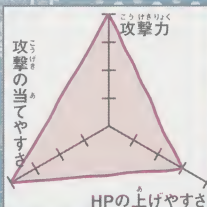
広範囲に攻撃してパネルにヒビを入れるDオーバーロードと、ターゲットの周辺にバスターを乱射するシューティングBの2つが強力。しかし、やみくもに使っているだけでは勝てない。使いどころを把握しておくこと。

HP/最大値 300/1300

移動 フロート

属性 なし

特殊能力 ファーストバリア



Q1. 下のパネルにフォルテの戦いかたを書き込みなさい。

バリアがあるうちに
大ダメージを与える

最初から張っているファーストバリアを利用しよう。バトルが始まったらすくに攻撃を開始して、バリアを消されるまでは休まず強引に攻撃すること。



敵がたくさんいたら
シューティングB

シューティングBは弾が散乱するため、単体の敵を攻撃するときは効率が悪くない。ウィルス戦など、攻撃する対象がたくさんいるときに使うようにしよう。



▲フォルテのバリアは100ダメージまで耐えられる。

追いつめてDオーバーロード

チップを使って敵を後ろに追いつめたら、Dオーバーロードを使って攻撃する。チャージに時間がかかるので、トップウなどの敵がしばらく前に出てこれないような対処法が必要だ。



▲ボイスボムなど、やがちな障害物を壊すときにも有効。

Q2. 対人戦で気をつけることに〇をつけ、その理由を書きなさい。

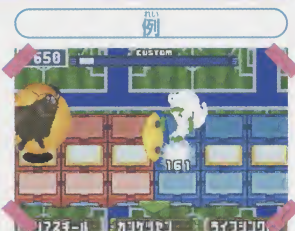
そうび ぶき
装備する武器

ま あ せってい
間合いの設定

チップの使いかた

前におびき出して攻撃する

相手がDオーバーロードを警戒して最前列に出てきた場合、シューティングBを防ぐためにシールドを使うことが多い。そこをプレイク性能を持ったチップで攻撃すれば、シールドを無効化してダメージを与えられる。



▲ホウガンならダメージを与えられるうえ、パネルに穴を空けられる。

Q3. キーワードをもとに、フォルテのチップフォルダをつくりなさい。

キーワード

- Dオーバーロードで作ったヒビパネルを利用できるチップが必要
- 装備武器では自分のエリアにきた敵に対して攻撃できない

チップ名	攻撃力	レア度	枚数
カンケツセン	200	★×4	3
アイフォーム	240	★×3	3
クラックアウト	—	★×1	3
リカバリ-300	—	★×4	3
パネルスチール	10	★×1	3
エリラスチール	10	★×1	3
スチールゼリー	120	★×4	3
アクアアップパー 1	110	★×2	3
アクアアップパー 2	140	★×3	3
アクアアップパー 3	170	★×4	3

チップ アイフォーム

自分のエリアに来させない

装備武器は強力だが、自分のエリアに入ってくる敵には対処できない。そこで、自分のエリア内の敵を攻撃できるアイフォームが役立つ。



▲キルブー系、クーモス系、ブルメロ系などが対象。

チップフォルダの応用例を書きなさい。

ダブルデリートねらう

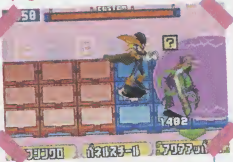
広範囲に攻撃できるDオーバーロードやシューティングBは、ダブルデリートやトリプルデリートをねらいやすい。ただし敵のHPが高くなると、だんだんねらいにくくなってくる。そんなときは、しばらく戦ったあと、HPがもっとも少なくなった敵にライフシンクロを使おう。すべての敵のHPが同じになるので、ねらいやすくなる。どうしてもチップが欲しい敵と戦う場合に有効な方法だ。

アイフォーム	240	★×3	3
ライフシンクロ	—	★×2	3

チップ クラックアウト

Dオーバーロードの足場を確保

Dオーバーロードは、敵エリア最前列中央のパネルにナヒヤウイルスがいるとくり出せない。クラックアウトで穴にしておくといい。



▲Dオーバーロードを出すときのみ、穴の上に立てる。

コンボ アクアアップパー 1、2、3+カンケツセン

ヒビパネル上の敵を攻撃

Dオーバーロードを使って敵エリアの後方をヒビパネルにしたら、アクアアップパーで追い打ちをかける。そのあとにカンケツセンでトドメ。



▲カンケツセンは敵が移動したあとにできる穴に入れる。



▲Dオーバーロードを使う場合は、エリラスチールと組み合わせれば敵の逃げ場がなくなり、より有効となる。

バトルチップゲートを 使ってみよう!

バトルチップのさらなる可能性

バトルチップゲートを使えば、手持ちのバトルチップをバトル中にスロットインして使えるようになるので、自当てるチップが出るまでシャッフルをくり返す必要がなくなる。また、プログラムアドバンスを発動させることも可能。ゲーム内のバトルチップと組み合わせても発動するので、プログラムアドバンスが出しやすくなる。



バトルチップゲートの使いかた

バトルチップゲートをGBAに取り付ける

GBAの電源を入れる

プラグインしてチップゲートのアイコンを確認

ナビ選択画面でナビデータチップをスロットイン

スターマン、ナバームマン、アイスマン、エレキマン、プラントマン、ナイトマン、シャドーマン、フォルテは、この方法でなければ使えない。

バトルを始める

まずはカスタムゲージをためる。スタンダードチップは黄色、メガクラスチップは青、ギガクラスチップは赤までためなければ、スロットインしても何も起こらない。

バトルチップをスロットイン!



◀マップ画面で、上のほうにアイコンが表示されていることを確認。

バトルチップゲート使用中の注意点

① 使用回数の表示

LEFT 0

バトルチップゲート専用チップの残り使用回数を表示している。0になったチップは使用できない。

② 使用回数のリセット

一度プラグアウトするか、インターネット7、12とウラインターネット1にいる金のプログラム君と話せば、使用回数が0になったチップも使えるようになる。

③ プログラムアドバンスの入力

ゲート専用チップを使ってプログラムアドバンスの入力に失敗すると、入力したチップは使用したと認識されて、残り使用回数が1回分マイナスされてしまう。

電脳探索絵日記



ふたつ目の課題は電脳世界の様子を書き込む絵日記。

探索した内容が詳細に書き込まれているので、

探索をどのように進めていけばいいのかが

読むだけでわかるようになっている。

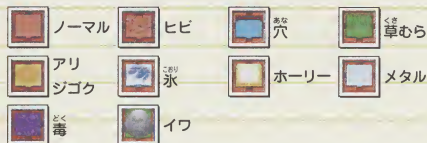
電 脳 地 図 の 見 か た

① エリアの名前

② マップのつながり

③ バトル時の地形

このエリアでバトルするときに出現するパネルの種類と対処法、ウィルスの情報などが書き込まれている。



④ 大事なこと

このエリアで起きた大事なことが日付と一緒に記入されている。

⑤ 电脑トビラの開けかた

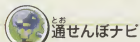
电脑トビラがある場所には、必ず開けかたも書き込まれている。

⑥ ショップ情報

ショップで売られている商品と値段が書かれている。値引き価格は、レディースデーなどで売られている価格を表している。

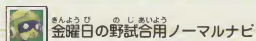
⑦ 探索中に会ったナビたち

パートナーに選んだナビや曜日、探索の進行具合など、特定の条件を満たすとマップ上で出会うことのできるナビがいる場所には、そのナビを表すアイコン表示。なお、アイコンにV2、V3、SPと書かれているナビは、通常よりもHPや攻撃方法が強化されている。

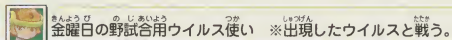


通せんぼナビ

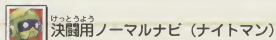
※道をふさいでいるナビ。ミニゲームをクリアしないと通してくれない。



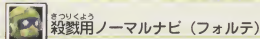
金曜日の野試合用ノーマルナビ



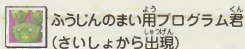
金曜日の野試合用ウィルス使い ※出現したウィルスと戦う。



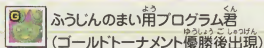
決闘用ノーマルナビ (ナイトマン)



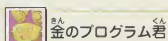
殺戮用ノーマルナビ (フォルテ)



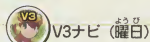
ふうじんのまい用プログラム君 (さいしよから出現)



ふうじんのまい用プログラム君 (ゴールドトーナメント優勝後出現)

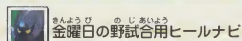


金のプログラム君

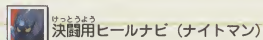


V3ナビ (曜日)

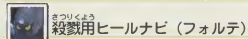
※トーナメントでナビを倒すと、特定の曜日にマップ上に出現する。



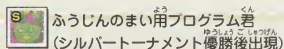
金曜日の野試合用ヒールナビ



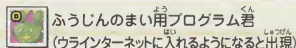
決闘用ヒールナビ (ナイトマン)



殺戮用ヒールナビ (フォルテ)



ふうじんのまい用プログラム君 (シルバートーナメント優勝後出現)



ふうじんのまい用プログラム君 (ウインターネットに入れるようになると出現)

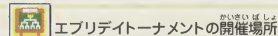
※インターネットにいる場合は、バトルチップゲート専用チップの使用回数回復。电脑にいる場合は、HPのカスタマイズ。



⑧ 探索中に見つけたもの

★ ミステリーデータ (中身)

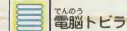
※青、紫、黄、3種類のミステリーデータは星印の色で表されている。中身がナビの名前になっている場合は、そのナビのバスターUPが手に入ることを意味する。ちなみに、緑のミステリーデータの中身はエリアごとに決まっており、ランダムで配置される。



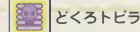
エブリデートーナメントの開催場所



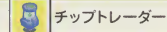
电脑BBS



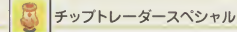
电脑トビラ



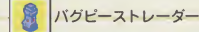
どくろトビラ



チップトレーダー



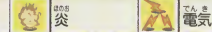
チップトレーダースペシャル



バグビーストレーダー



電子ロック



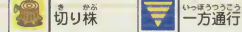
電気



草



ゴミ



一方通行

8月6日

から

8月14日

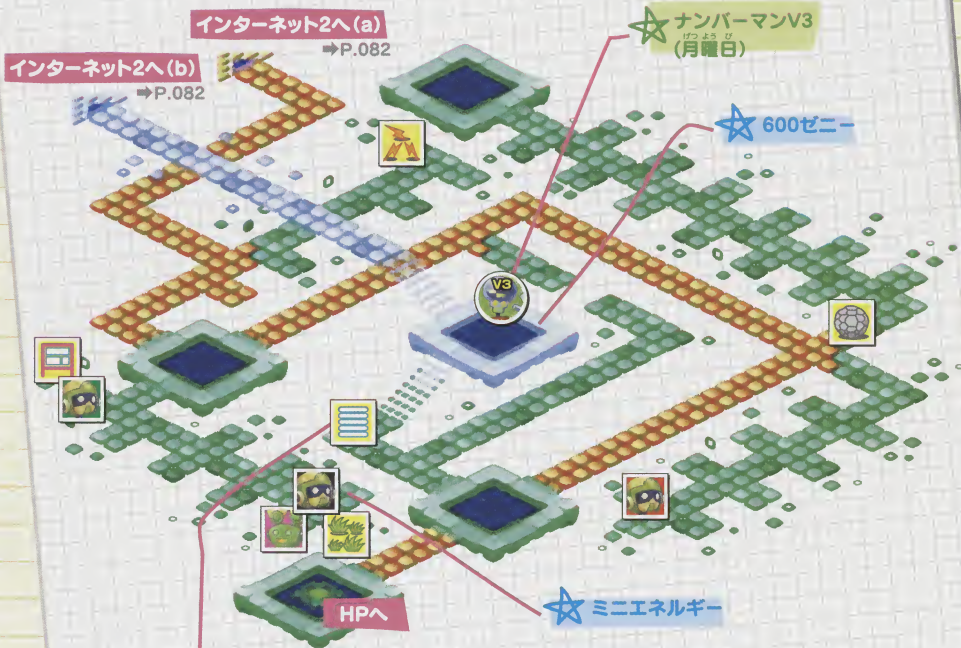
の間に

探索した

エリア

→P.085~P.093

インターネット1



じゅけんひょうが必至

※入手方法はP.085を参照

このエリアの地形

必ずノーマルパネルの上で戦うので敵の攻撃をやすいエリア。出現するウイルスはメットールが中心なので、ショックウェーブを防ぐために、敵のエリアに穴を空けるチップを用意しておくとい。

電 脳 探 索 絵 日 記

インターネット1~4

インターネット2

このエリアの地形

このエリアからガルー系のウイルスが出現するようになる。敵エリアの地形を変化させて、ガルーの素早い動きを防ぐと戦いやすい。

インターネット4へ(a)

→P.084

8月6日(金) →P.085

見習いライセンス試験を受ける

インターネット4へ(b)

→P.086

★ スプレッドガン

★ サンドリング

★ アクアマンV3
(水曜日)

カットキーが必要

※入手方法はP.085を参照

インターネット3へ

→P.083

★ らいじんそう

電気コンロの電脳へ

インターネット1へ(b)

→P.081

インターネット1へ(a)

→P.081

★ ガッツマンV3
(土曜日)

電気コンロの電脳

S サブチップショウイン

商品名	価格	値引価格 (レディースデーのみ)
ミニエネルギー	100Z	100Z
エネミーサーチ	6000Z	3600Z
シノピタッシュ	300Z	100Z

このエリアの地形

辺りに岩が転がっている草地上で戦う。ダメージが2倍になるガルーの攻撃は優先的に抑えよう。

インターネット2へ

★ カウンター1

インターネット3

8月6日(金) → P.085

シルバートーナメントに登録

8月6日(金) → P.085

じゅけんひょうをもらった
見習いライセンスをもらった

8月9日(月) → P.088

タップマンをデリート

インターネット4へ

→ P.084

★ コピーダメージ

★ ウッドマン

インターネット2へ

→ P.082

★ 1200ゼニー

★ ロールV3
(水曜日)

5 ネットショウエン

商品名	価格	値引価格
スプレッドガン	800Z	400Z
エナジーボム	1200Z	700Z
ツインファンゲ1	1800Z	1000Z
エアホッケー1	2400Z	1400Z
ロングソード	2000Z	1200Z
リカバリー80	3000Z	1800Z

このエリアの地形

地形はノーマルだが、このエリアから出現するカイ
アントの攻撃でヒビや穴が空くことがある。穴の近
くで戦わないように、攻撃目標や間合いの設定をこ
まめに変更したほうがいいだろう。

インターネット4

★ バルカン2

★ らいじんぞう

★ フォルテ

Sライセンスがシルバー
チケットが必要
※入手方法はP.089、P.093を参照

★ ファイアマンV3
(火曜日)

インターネット5へ
⇒P.094

★ スターマンV3
(日曜日)

こうじょうの電腦1へ
⇒P.112

★ バンプ・ランス

インターネット3へ
⇒P.083

★ 電腦きのみ

★ ガッツマン

8月6日(金) ⇒P.085
カットキーを買った

インターネット2(a)へ
⇒P.082

インターネット2(b)へ
⇒P.082

オフィシャルトーナメント
の出場資格が必要
※詳細はP.122を参照

このエリアの地形

ところどころにヒビパネルが点在する地形となっている。ヒビが穴に変わると、このエリアから出現するフルメロの体当たり攻撃をよけにくくなるので、なるべくヒビから離れて戦おう。

8 月 6 日 金 曜 日

探索した時間 10 時から 19 時まで

ナンバーマンに 通せんぼされる

ミニゲームのけいさんドリルを解かないと先のエリアに行かせてもらえない。

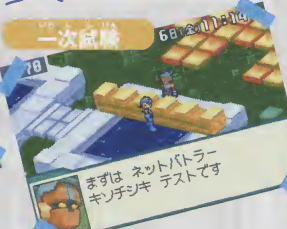
※ミニゲームの攻略はP.026へ

ドリルを解けばインターネット4へ行けますよ。

シルバートーナメントに登録しよう



受付はインターネット3にあった。



テストは全問正解しないと合格にならない。

インターネット4 カットキーを買って 電脳ビラを開けよう



カットキーはインターネット4で、ナビから500セニーで買える。



ビッグハンマー1はガイアントを倒せば手に入るチップだ。



印象に残ったできごと シルバートーナメントに登録したこと

今日は初めて電脳世界にフラグインした日だ。
ナンバーマンが道を通せんぼしていたり、カットキーを使って電脳ビラを開けたり、電脳世界ではいろいろなことが起こる。電脳ビラの先には週末に開催するシルバートーナメントの受付があったけれど、試験を受けないと登録できない。隣にある見習いネットバトルの試験センターでじゅけんひょうをもらったので、見習いライセンス試験場で試験を受けることに。試験はふたつあって、ひとつ目は電脳世界に関するテストだった。全問正解すると、次はウイルスからバトルチップ、ビッグハンマー1を手に入れて来て下さいと言われる。たまたま、ガイアントから手に入れたビッグハンマー1があったのでそれを見せた

ら見事合格。試験センターに戻って、トーナメントの登録に必要の見習いライセンスを手に入れた。無事、トーナメントに登録したあと、プラグアウトしたら、メールが来てた。なんでもインターネット3でナビが暴れているらしい。

MEMO

テストの答

問1	問2	問3	問4	問5	問6	問7	問8	問9	問10
3	2	1	3	2	2	3	2	3	3

●インターネット3でナビが暴れているらしい。

電 脳 探 索 絵 日 記

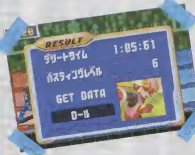
インターネット1~4

8月7日 土曜日

探索した時間 11時から 20時まで

シルバートーナメントに出場したけど...

1回戦



ナビを高いバスティングレレベルで倒すとそのナビのバトルチップが手に入る。

2回戦

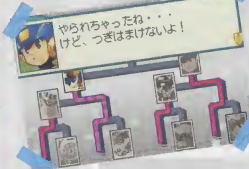


ナンバーマンはバスターでボールを壊しながら、なんとかが勝利。

3回戦

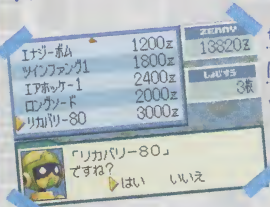


決勝戦でスターマンのキラキラメテオにやられてしまった。

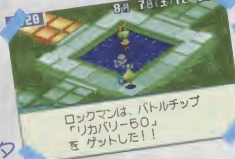


トーナメントは、負けてしまっても、デリートされないのて手に入れたチップはそのままで使える。

負けて悔しかったのでチップを集める



ゼニーを貯めればいろいろなチップが買える。



ミステリーデータの中にもチップが入っているのだ。



ウィルスも高いバスティングレレベルで倒すとバトルチップが手に入る。

印象に残ったできごと シルバートーナメントでスターマンに負けたこと

今日は昨日登録したばかりのシルバートーナメントにさっそく出場。週末のトーナメントはブラグインしなくても、PET画面からそのまま出場できるので便利だ。いきなりのトーナメントだったけど、1回戦と2回戦はロールとナンバーマン、戦い慣れている相手だったのてなんとかが勝てた。しかも、ロールからはバトルチップ、ロールを手。でも、メガクラスチップは1種類1枚しかデッキに入れられないので、今のところ使い道はない。ほかのナビを使うときにデッキに入れることにしよう。決勝戦で戦ったスターマンはあまり負けたことがないナビだったのでどうやって倒したらいいのかわからずに負けてしまった。

シルバートーナメントで負けて悔しかったので、バトルチップを集めることにした。そのため、ウィルスと何度も戦って、高いバスティングレレベルで倒せるようにトレーニング。ゼニーも貯まってくて、ロングソードやリカバリ-80といった強力なチップが買えて一石二鳥だ。もちろん、マップ上のミステリーデータからもたくさんチップを手に入れた。

MEMO

● 週末のトーナメントは負けてもデリートされない。

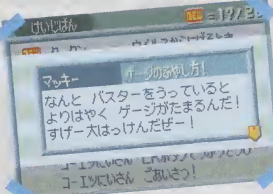
8月8日 曜日

探索した時間 12時から 20時まで

トナメントは日曜日も
開催!

土曜日に優勝できな
かったときは、日曜
日にもう一度参加で
きるみたいだ。

電脳BBSを発見



電脳BBSでは、ウィル
スバスターに役立つ
情報が書き込まれて
いるのだ。

インターネット4から先に
進めない

電脳トヒラや障害物がたく
さんあって、まだ、これ以上
先に進めないようだ。

インターネット4には
いろいろなウィルスが出現する

奥に行くほど出てくるウィルス
の種類が増えるようだ。

印象に残ったできごと

インターネット4から先に進めなかったこと

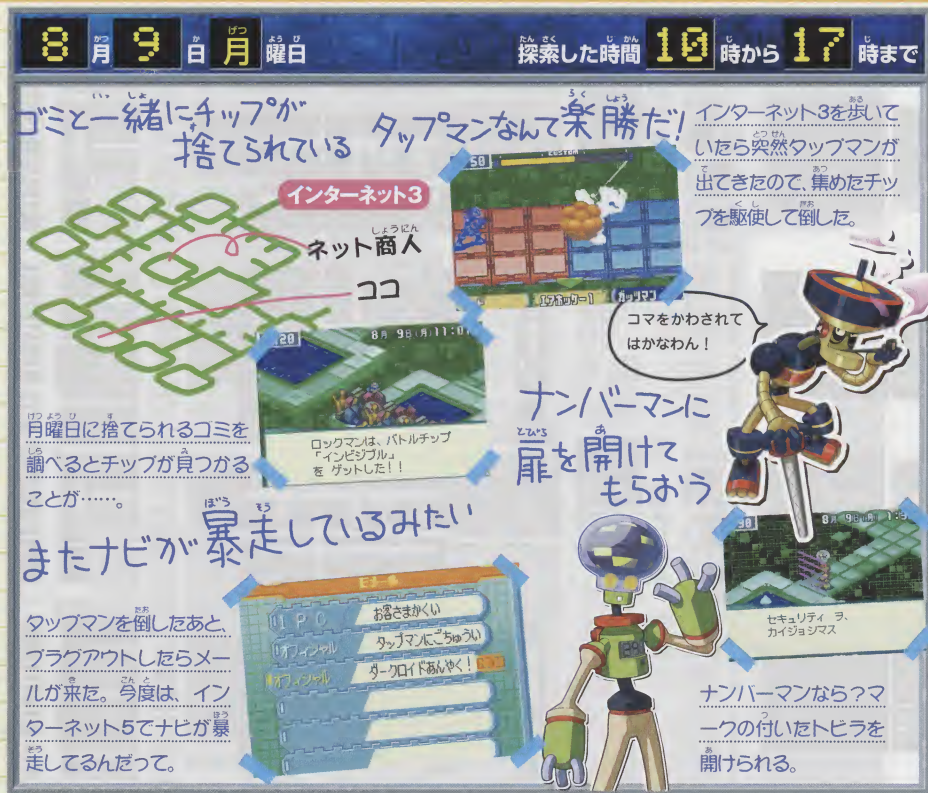
日曜なので今日もシルバートーナメントは開
催されていた。もう一度挑戦できるみたいだ
けど、まだ早いと思ったので、今日もインター
ネットの1~4を探索しながら、チップ集めに
精を出す。その途中、インターネット1で見つ
けた電脳BBSにはたくさんのネットバトル
たちが書き込んでいた。バスターに役立つ
情報がいろいろ載っていたので、さっそく試
してみたら、戦いがすごく楽になった。

インターネット4の先にも行きたかったけれ
ど、ライセンスやオフィシャルネットバトル
の資格がないと通れない電脳トヒラがあって
どうしても先に進めない。それにインターネッ
ト4にはインターネット1や2にはいなかった

ウィルスもたくさん出現する。どうやらインテ
ーネットは奥に行けば行くほどいろいろなウィ
ルスがいるみたいだ。

MEMO

- 土曜日のトーナメントで優勝
できなかった場合は日曜日に
もう一度出場できる。
- 電脳BBSの書き込みは、探索
が進むと更新されるので、小
まめにチェックしておいたほ
うがいい。



印象に残ったできごと インターネット3でタップマンを倒したこと

もう一度シルバートーナメントに登録しようと思って、インターネット3を歩いていたら、ゴミがたくさん捨てられていた。電脳世界では月曜がゴミの日になっているみたいだ。どんなものが捨てられているか気になったので調べてみると、無造作に捨てられたデータの中にバトルチップが混ざっていた。気分を良くして辺りを歩いていると、突然タップマンが襲いかかってきた。オフィシャルからのメールにあった暴走ナビってひょっとしてタップマンのこと？いきなりだったのですこし慌てたけれど、バトルチップをたくさん集めていたのでなんとか倒すことができた。

インターネット3には？マークの付いたトビ

ラがあるけれど、このトビはナンバーマンじゃないと開けられない。扉の先に氷色のミステリーテータがあるみたいなので、今度ナンバーマンを使うときに開けてもらおう。いろいろあって疲れたのでプラグアウトしたら、またナビが暴走しているというメールが来ていた。突然襲われないように気をつけない。

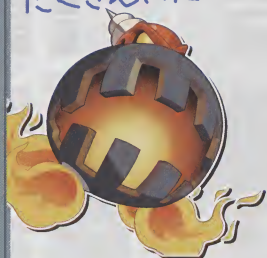
MEMO

- 月曜はゴミの日。
- 今度はインターネット5でナビが暴れているらしい。

8月10日 火曜日

探索した時間 11時から 15時まで

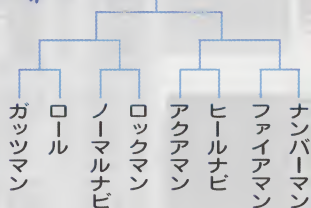
炎属性のウイルスが
たくさんいた



水属性のチップをデ
ッキにたくさん入れ
ておこう。

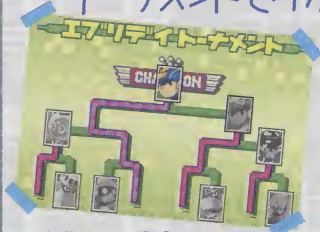


エブリデイトーナメントに
出場してみた

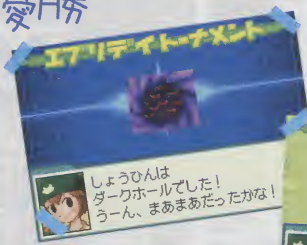


トーナメントの組み合わせは毎回ラン
ダムで変わるのだ。

トーナメントで初優勝



時間内なら優勝するまで何
度も挑戦できる。



しょうひんは
タークホールでした！
うーん、まあまあだったかな！

シルバーチケットも！
敵だけもらえる。

優勝するとルーレットで当
たったチップがもらえる。

「シルバーチケット」が
おくれます！！

電 脳 探 索 絵 日 記

インターネット154

印象に残ったできごと エブリデイトーナメントで優勝したこと

今日はインターネット2のワープホールから
電気コンロの電脳に行ってきた。電気コンロの
電脳にはエブリデイトーナメントの会場があ
るのだ。この日、最初の開催時間はもう過ぎて
いたけど、1日4回開催されているので午後1
時からの回に参加することにした。

エブリデイトーナメントでは、対戦相手を倒
してもゲットデータがもらえない。そのかわり、
シルバートーナメントと違って開催中は優勝
するまで何度も参加できるのだ。おかげで
挑戦2回目でも優勝できた。

優勝するとチップルーレットに挑戦でき、
当たったバトルチップがもらえる。ルーレット
の中には、この辺りのウイルスやミステリーデ

ータからは手に入らないチップも入っているの
で、また参加しよう。しかも、シルバーチケット
も1枚もらえるのだ。これでインターネット4
の電脳トビラを開けられる。

MEMO

●エブリデイトーナメントの 開催時間

AM 9:00 ~ AM 10:00
PM 1:00 ~ PM 2:00
PM 4:00 ~ PM 5:00
PM 8:00 ~ PM 9:00

●エブリデイトーナメントには ゲットデータがない。

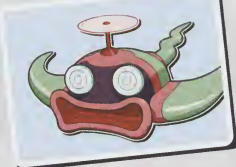
8月11日 水曜日

探索した時間 11時から 17時まで

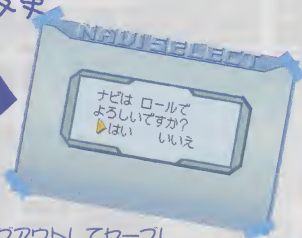
水曜なので水属性の
ウイルスが多かった



サンダーボールが必需品だ。

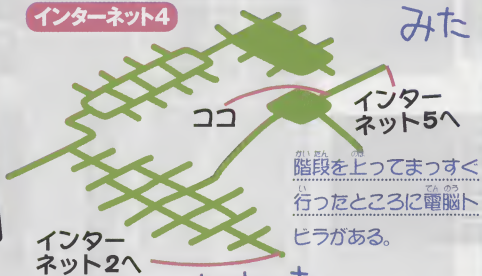


レディースデーだったので
ナビをロールに変更



ナビを変更するには一度ブラクアウトしてセーブし
てから、もう一度PETを起動しないとイケない。

シルバーチケットを使って
インターネット4 みた



階段を上ってまっすぐ
行ったらところに電腦ト
ビラがある。

カットキーを
もう一個買うはめに...



ロックマンが開けたトビラ
が開まっていたのだ。

印象に残ったできごと ロールで買い物をしたこと

昨日手に入れたシルバーチケットを使って、
インターネット4にある電腦トビラを開けに行
く。でもトビラを開けたあとで、今日がレディ
ースデーだったことを思い出したので、買い物
をしてから先に進むことにした。ブラクアウト
してセーブしてからPETを再起動し、ナビ選
択画面でロールを選択。レディースデーで得を
するのはロールだけなのだ。

電気コンロの電腦で買い物したあと、インタ
ーネット3に行こうとすると、電腦トビラが開
まっていたので、ロックマンのときと同じノー
マルナビからカットキーを買ってトビラを開け
る。キーアイテムはナビ同士で共有できない
みたいだ。

買い物はエネミーサーチヤリカバリー80が
半額に近い値段で買えたので大満足。買い物は
今後もこの方法でしようと思う。明日はこのチ
ップを持ってインターネット5を探索しよう。

MEMO

- 水曜はレディースデーなので、
店で安く買い物ができる。限定
商品が売られる店もあるようだ。
- チップフォルダ内のバトルチ
ップとキーアイテムはナビ同
士で共有できない。

8月12日 木曜日

探索した時間 11時から 15時まで

今日はキルブーばかり



木曜は木属性のウイルスが出やすい。ういるエリアだとキルブーばかりだ。

インターネット4の
コンピュータも閉まっていた



シルバーチケットで開けたトビラはプラグアウトすると閉まることをすっかり忘れていた。

エネミーサーチでねらった
チップをゲット



昨日買っておいだエネミーサーチを試してみた。

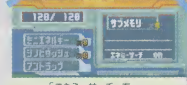
ビリーに会ったら...



ビリーが出やすくなる



バトル後に
エネミーサーチを使う



サンダーボール1が欲しかったので、ビリーをねらった。

印象に残ったできごと

ビリーからサンダーボールを手に入れたこと

昨日、シルバーチケットで開けたコンピュータの向こうへ行きたかったので、ナビをロックマンに戻してインターネット4に行く。ところが、開けたはずのトビラがまた閉まっている。そういえば、プラグアウトしたらトビラが閉まっちゃうんだっけ。シルバーチケットは1回しか使えないから、またエブリテイトーナメントで優勝しないといけないみたいだ。

気を取り直して、昨日電気コンロの電脳で買ったエネミーサーチを試してみることにする。敵を追撃して麻痺させるサンダーボール1がもっと欲しかったので、ねらいはビリーだ。ビリーを1回倒したらエネミーサーチを使ってエリア内を歩けば、ビリーが何度も出現するので、

簡単にサンダーボール1が手に入る。今度はまだチップを手に入れたことがないウイルスで試してみよう。エリアを移動するとエネミーサーチの効果がなくなるので、使いどころに気をつけないといけな。

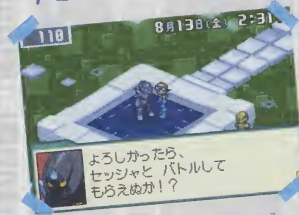
MEMO

- チケットで開けたトビラはプラグアウトすると閉まる。
- エネミーサーチは、同じエリア内でも、一定の距離を移動すると効果が切れる。

8月13日 金曜日

探索した時間 13時から 19時まで

野試合でバトルのトレーニングだ



よかったら、セツジャとバトルしてもらえぬか!?

金曜日はインターネット中で野試合が行なわれている。



V3ヒールナビ

対戦相手はノーマルナビとヒールナビが中心。でも、場所によってナビたちのHPが違うみたいだ。

ウイルスも出現

対戦相手の中には、育てたウイルスを戦わせるナビもいる。

タップマンV3に襲われた



見た目はタップマンと同じだけど、HPがものすごく高かったので、慌てて逃げ出したよ。

もっと強くなるまでは、無理に戦わないほうがいいよ。



印象に残ったできごと

インターネット3でタップマンV3に襲われたこと

今日のインターネットにはナビがいつもより大勢いる。金曜日は野試合の日なので、週末のトーナメントに向けてあちこちでバトルが行なわれているのだ。ロックマンも明日のシルバートーナメントに向けてトレーニングしておこう。対戦相手のほとんどはノーマルナビとヒールナビだが、相手によってHPが違うので、気をつけなければいけない。中には自分では戦わずに、ウイルスを呼び出して戦うナビもいるみたいだ。トーナメント同様、負けてもデリートされないの、安心して何度も戦える。

いろいろなナビと戦いたくてエリアを回っていたら、インターネット3で突然タップマンに襲われた。この間倒したタップマンだが、今日

はどうも様子が違う。HPがとても高く、タップマンV3と名乗っていたのだ。危険な予感があったので慌てて逃げ出したけど。これからはインターネット3を通るときは、回復とバトルの準備をしておいたほうがよさそうだ。

MEMO

- 野試合はインターネット中で行なわれている。
- 暴走ナビを倒すと、倒したエリアでそのナビのV3と遭遇するようになる。

8月14日 土曜日

探索した時間 10時から 15時まで

電
脳
探
索
絵
日
記

イ
ン
タ
ー
ネ
ッ
ト
上

シルバートーナメントで優勝!

シルバートーナメント

CHAMPION

けっしょうせん!!
ロックマンVSスターマン
バトルオペレーションセットイン

決勝の相手はまたスターマンだったけど、先週戦って攻撃方法がわがって
いたので今度は楽勝だった。

チップルーレット

しょうひんは
バルカン2でした!
うーん、まだまだだったかな!

ルーレットにはほとんどのスタンダードチップが含まれているらしい。

スターマンから手に入れたのは、
リュウセイグンのチップ。

キラキラメテオとスターアローのコンボをかわすなんてやるね。

Sライセンスを手に入れた

優勝賞品のSライセンス。これいつでもインターネット5に行けるようになった。

シルバートーナメント
LICENSE
ランク:シルバ
No. 7373
ロックマン

そうしています!!

印象に残ったできごと

シルバートーナメントで優勝したこと

土曜日になったのでさっそくシルバートーナメントに出場した。先週は決勝戦で負けてしまったけど、今度はチップをたくさん集めたので負けるわけにはいかない。順調に勝ち進んでいくと、決勝の相手は先週と同じスターマン。彼はこのトーナメントの優勝候補の常連だ。先週戦ったときに攻撃方法をだいたい覚えていたので、今度はうまくかわすことができた。弓を構えた瞬間にチップ攻撃を当ててカウターもとれ、高いバスティングレベルで倒せたので、ゲットデータでリュウセイグンというチップがもらえた。スターマンというバトルチップはないみたいだ。

ここでも優勝するとチップルーレットに挑

戦できる。ルーレットの中身は、電気コンロの電脳で開催されていたエブリデイトーナメントと同じで、全部で190枚あるスタンダードチップのうち、186枚が入っているそうだ。さらに、シルバートーナメントで優勝するのは初めてだったので、チップルーレットだけでなく、Sライセンスも入手できたのだった。

MEMO

●優勝賞品はほとんどのスタンダードチップが入ったチップルーレットとSライセンス。

8 月 15 日から 8 月 21 日の間に探索したエリア

→ P.100~P.106

インターネット5

★ ウインドマンV3
(土曜日)

インターネット6へ

→ P.095

★ ナバームマン

★ ジャンクマン

インターネット7へ

→ P.096

おもちゃバコの巣へ

→ P.098

★ フルエネルギー

★ カスタムソード

インターネット4へ

→ P.084

8月17日(火) → P.102

スパークマンをデリート

このエリアの地形



草が生えている場所があるので、炎属性の敵と戦うときは草むらの上に置き物を置いたり、穴を開けておくといい。このエリアから登場するラパッパは敵を無敵状態にするので、早めに倒そう。

インターネット6

★ らいじんぞう

★ 電脳きのみ

インターネット7へ

⇒P.096

★ メタルマンV3
(月曜日)

★ ゴルフじょうの電脳1へ

⇒P.098

★ 1800ゼニー

★ ナイトマン

インターネット5へ

⇒P.094

★ プラントマンV3
(木曜日)

★ ウインドマン

★ カウンター2

S サブチップショウニン

このエリアの地形

一面草むらに覆われたエリア。マルモコが初登場するので、ハルカンがクラックアウトを用意しておこう。火曜日は序盤からガル-EXが出てくるので、探索するのはほかの曜日がオススメだ。

商品名	価格	値引価格 (レディースデーのみ)
アントラップ	1000Z	600Z
フルエネルギー	3000Z	1800Z
オープンロック	4000Z	2400Z

インターネット7

ゴールドチケットか
Gライセンスが必要
※入手方法はP.103、106を参照

Gライセンスが必要
※入手方法はP.106を参照

★ エレキマンV3
(金曜日)

インターネット6へ
⇒P.095

★ アイスマン

インターネット9へ
⇒P.107

★ カモンズネーク



インターネット8へ
⇒P.097

インターネット5へ
⇒P.094

じどうしゃの電腦1へ
⇒P.099

★ シノビダッシュ

★ サンダーマン

8月17日(火) ⇒P.102
ビデオマンをデリート

このエリアの地形

このエリアからターマとゲイラークが初登場する。
地形はノーマルなので、ダブルクラックやトリプル
クラックで敵のエリアに穴をあけて、ターマのエア
ホッケーをシャットアウトしよう。

インターネット8

★ デスマッチ1

8月19日(木) → P.104
ゴウカクデータ(A~C)を入手

★ ジャンクマンV3
(土曜日)

8月20日(金) → P.105
ゴールドトーナメントに登録

インターネット7へ
→ P.096

★ 3000ゼニー

★ らいじんそう

★ 電脳ぎのみ

★ アイスマンV3
(水曜日)

こわれたラジオの電脳へ
→ P.099

★ メタルマン

★ ロックマン

5 ネットショウニン

商品名	価格	値引価格
カラーポイント	2800	1600
フウジンラケット	4500	2700
ハイキャノン	4800	2800
バリア100	6000	3600
トルネード	7800	4600
スーパーバルカン	10000	6000
ブラックボム	—	7900

このエリアの地形

足場が凍っていたり、穴が空いていたり、とにかく動きにくいエリア。ただでさえよけにくいケイラーフのワイドショットが、さらに危険になるので、メットガードを用意して攻撃をはね返そう。

電
脳
探
索
絵
日
記

イ
ン
タ
ー
ネ
ッ
ト
7
へ

おもちゃバコの電脳

このエリアの地形

エリアの半分が凍っている。氷ハネルに穴を空けて
おくとメットールEXやダーマの攻撃がよけやすい。

★ ガンデルソル1

★ ナンバーマン

インターネット5へ
→P.094

★ アクアマン

★ エレキマン

★ 電脳きのみ

★ らいじんそう

ゴルフじょうの電脳1

★ 2000ゼー

★ フラントマン

インターネット6へ
→P.095

このエリアの地形

草地にアリシゴクが発生している。アリシゴクには
まった敵は、ヒット数2倍のトルネードで倒そう。

ゴルフじょうの電脳2

★ ブルース

★ カンケツセン

5 サブチップショウニン (レディースデー以外)

商品名	価格
ミニエネルギー	100Z
エネミーサーチ	6000Z
シノビダッシュ	300Z

ゴルフじょうの電脳3

★ らいじんそう

★ シャドーマン

★ 電脳きのみ

★ ロール

★ バルカン2

5 サブチップショウニン (レディースデーのみ)

商品名	価格
フルエネルギー	1800Z
エネミーサーチ	3600Z
オープンロック	2400Z

5 ネットショウニン

商品名	価格	値引価格
メガキャノン	6200Z	3700Z
カワリミ	8300Z	4900Z
バウショウセイ	9000Z	5400Z
バリアブルソード	—	10500Z

商品名	価格	値引価格
メガエナジーボム	6500Z	3900Z
スチールパニッシュ	8800Z	5200Z
ホーリードリーム	58000Z	34800Z

じどうしゃの電腦1

★ 3300ゼニー



インターネット7へ

⇒P.096

じどうしゃの電腦2

★ ガッツマン

★ 電腦きのみ



★ らいじんそう

★ ガンデルソル2

このエリアの地形



自分のエリアと敵のエリアに1カ所ずつ穴が空いている。この穴は時間が経っても元に戻らない。

こわれたラジオの電腦

このエリアの地形



一面がヒビパネルなので ゲイラーウのワイドショットをよけやすくするためパネルリターンをしよう。

★ スターマン

★ 電腦きのみ



★ らいじんそう

インターネット8へ

⇒P.097

★ オープンロック

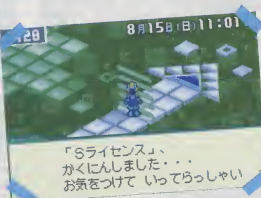
チップトレーダーで手に入るチップ

NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名
レア1				レア2				レア3	
1	キャノン	69	ブーメラン1	118	パネルスチール	97	スイコミ	42	トルネード
5	バルカン1	72	サイドバンパー1	119	エリアスチール	98	オウエンカ	45	エナジーボム
9	ヒートショット	79	モコラッシュ1	148	アタック+10	99	ディスコード	47	ハウガン
12	バブルショット	87	ビッグハンマー1			101	サイレンス	56	ロングソード
15	サンダーボール1	95	ストーンキューブ	2	ハイキャノン	112	リカバリー80	66	カウンター1
18	ワイドショット1	103	メットガード1	4	エアシュート	113	リカバリー120	93	カウントボム
21	フレイムライン1	106	クラックアウト	6	バルカン2	123	パネルリターン	121	スチールパニッシュ
39	マグボルト1	107	ダブルクラック	8	スプレッドガン	129	ブラインド	124	デスマッチ1
44	ミニボム	108	トリプルクラック	27	ブリザード	131	ホーリーパネル	133	インビジブル
51	バウンドノート1	109	リカバリー10	31	サンドリング	135	バリア		
54	ソード	110	リカバリー30	52	バウンドノート2	146	コピーダメージ		
63	エアホッケー1	111	リカバリー50	55	ワイドソード	147	ライフシンクロ		
		117	リベアー	96	トップウ	150	カラーポイント		

8月15日 日曜日

探索した時間 10時から 14時まで

インターネット5へ突入

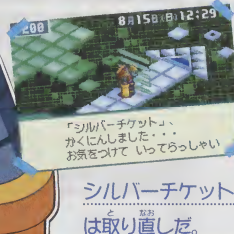


「ライセンス」があれば、何度でも電脳ヒラを開けるのだ。

ガッツマンに岩を壊してもらった



ちやうど力仕事ならまかせてでガッツ。



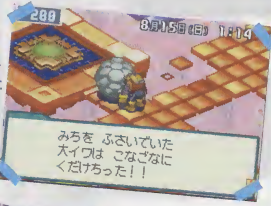
「シルバーチケット」が気に入りました・・・お素をつけて いってらっしゃい
シルバーチケットは取り直した。

草がたくさん生えている



草むらは炎属性の攻撃が当たると、ノーマルパネルになってしまう。

岩を調べるだけで簡単に壊してくれる。



みちをふさいでいたスイフは こなごなにくだちった!!



ナビをロックマンに戻しても岩が復活することはない。

印象に残ったできごと

ガッツマンに岩を壊してもらったこと

ライセンスを手に入れたのでさっそくインターネット5へ突入。今度は途中でプラグアクトしても大丈夫だ。インターネット5にはそこら中に草が生えていたので、威力が2倍となる炎属性のチップを中心に戦う。インターネットは場所によって地形が変わるので、地形に合わせた戦いがを考えないといけない。

探索中に道をふさいでいる大きな岩を発見。インターネット1にもあったけど、今度は岩の向こうにワーフホールがあるので、なんとかして岩をどけたいところだ。そこで、ロールのときと同じ手順でナビをガッツマンに変更。でも、ガッツマンはライセンスを持っていないので、そのままではインターネット5に入れない。そこで、エブ

リテイトナメントで優勝してシルバーチケットをもらってから、ようやく岩を壊すことに成功。シルバーチケットはこういうときにとても便利なのだ。ナビをロックマンに戻して無事におもちゃバコの電脳へたどりつけた。

MEMO

- ライセンスがあれば自由にインターネット5へ行ける。
- シルバーチケットは道をふさぐ障害物をどかすときに便利。



8月16日 月曜日

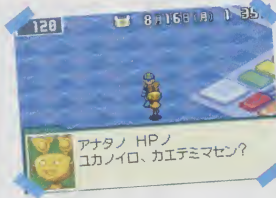
探索した時間 12時から19時まで

ゴルフじょうの電脳へ行く



インターネット6にあるトビラをナンバーマンに開けてもらえば、すぐに行ける。

金色のプログラム君に会ったけど...

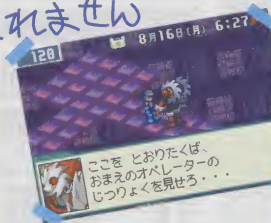


HPの床の色を変えてくれる。色は4種類から選べる。

メタルマンが道を通してくれませんか



メタルシューティングには何度も挑戦できる。



どいてくれないとインターネット7へ行けない。

オレをうまくオペレートしな!



印象に残ったできごと

金のプログラム君に会ったこと

今日はインターネット5の先にあるインターネット6まで足を伸ばすことにした。今度はワープホールに続く道を?マークの付いたトビラがふさいでいたので、ガッツマンのときと同じようにナンバーマンにトビラを開けてもらう。ワープホールの先にはゴルフじょうの電脳があって、そこには金のプログラムくんがいた。バトルチップゲート専用チップを使いきっていたので話しかけたら、HPの床の色を変えてみないかと言われてしまった。インターネットにいる金のプログラムくんはバトルチップゲート専用チップの使用回数を回復してくれるのだが、電脳の中にいる金のプログラムくんは違うみたいだ。

さらに先に行こうとしたけれど、道の真ん中

に~~メタルマン~~がいて通れない。ミニゲームのメタルシューティングをクリアしないと通してくれないのだ。何度も挑戦してなんとかクリアしたけど、時間がかかってしまったのでインターネット7を探索するのは明日にしよう。

MEMO

- 電脳にいる金のプログラムくんは、自分のHPの模様を変えてくれる。
- 通せんぼナビのミニゲームには何度も挑戦できる。

電脳探索絵日記

インターネット5

8月17日 火曜日

探索した時間 12時から 18時まで

バトルチップゲートでサンダーマンが
使えるようになる

電流が流れている
場所もへっちゃらだ

ようやく出番が
来たか



サンダーマンの手に
みるみる でんりゅうが
ぎゅうしゅうされていく!!

インターネット7
で電流が道をひさ
している。

インターネット5でスパークマン
インターネット7でビデオマンを
倒した



上に進む階段の
左の道を歩いて
いたら、突然襲
いかかってき
た。



さっきおしたナビが
じけんの はんにんだった
みたいだね...

ビデオマンはエリ
アの左端で暴走し
ていた。

印象に残ったできごと

スパークマンとビデオマンを倒したこと

今日は、オペレーションバトルスターを買
いに行っていたので、午後から探索を始めた。
サンダーマンのデッキを買ったので、さっそく
ナビデータチップを使ってみる。ナビ選択画面
でチップをスロットインすると、サンダーマン
が使えるようになるのだ。インターネット7に
は電流が流す進めないところがあるけれど、サン
ダーマンのおかげで通れるようになった。

ナビをロックマンに戻して探索を続けている
と、インターネット5でスパークマンに襲われ
る。なんとか倒したあと、HPが少なくなっ
ていたのでいったんブラグアウトしたら、メール
が来ていた。そういえば、前に タップマンを倒
したときも同じようにブラグアウトしたあとメ

ールが来ていたなあ。メールには、今度はイン
ターネット7でナビが暴れていると書かれてい
た。行ってみると暴れていたのはビデオマン
倒してブラグアウトすると、さらにメールが来
ていた。ボクが暴走ナビを倒したことがわかっ
たみたいだ。それはいいけど、またナビが暴れ
ているらだて。もういい加減にしてほしい。

MEMO

- ナビデータチップを使うと
使えるナビが増やせる。
- 今度はインターネット9で
ナビが暴れているみたい。

8月18日 水曜日

探索した時間 10時から17時まで

電 脳 探 索 絵 日 記

インターネット7

レアチップを
ゲットした

ロックマンは、バトルチップ
「ハヤブサギリ2」
をゲットした!!



手に入れたのは緑
色のミステリーテ
ータからだった。

今度はwindmanが通せんぼ



後ろにはこれたラ
ジオの電脳の入口
があるのだ。

チップトレーダーを
発見!

チップデータ
「ミニボム」
をゲットした!!

こわれたラジオの電脳

チップを3枚入れると
ランダムでチップが1
枚手に入る。



同じエリアにエフ
リテイトーナメン
トの会場もある。

印象に残ったできごと

レアチップやチップトレーダーを見つけたこと

インターネット7を探索していたら、緑色のミステリーテータの中からハヤブサギリ2を見つけた。今まで手に入れたことがないチップだったので調べてみると、どうやらこのエリアでは水曜日にしか手に入らないチップのようだ。しかも、ほかのエリアにも特定の曜日でしか手に入らないチップがあるみたいだ。

今日はチップトレーダーも見つけたので、新しいチップがたくさん手に入った。チップトレーダーのあるこわれたラジオの電脳の入口の手前では、windmanが通せんぼしていたけど、タイミングに合わせてボタンを押すだけの簡単なミニゲームをクリアするだけで通してくれたので問題なし。

こわれたラジオの電脳ではエフリテイトーナメントも開催されていて、優勝したらゴールドチケットがもらえた。インターネット7にはGライセンスが必要な電脳トヒラがあるけど、そのトヒラはゴールドチケットでは開けられないみたい。ガッカリ。

MEMO

- 特定の曜日限定で、緑のミステリーデータから手に入るチップがある。

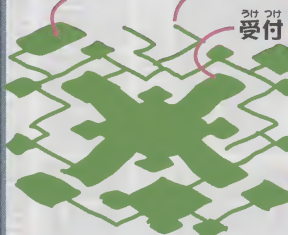
8月19日 木曜日

探索した時間 12時から 15時まで

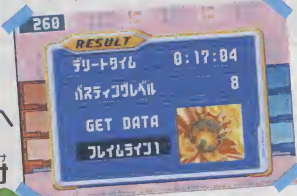
ゴールドトーナメントの
実力測定テストを
受ける

試験官 インターネット7へ

受付

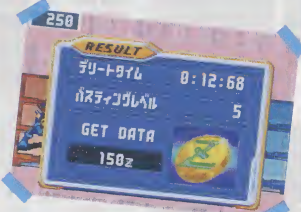


ワザのマジツシバベルツ



バステイングレベルの高さが専
求される。

ハヤブサのゲン



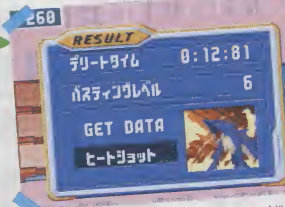
ウィルスバステイングのスピード
が重要となる。



受付はインターネット8
の真ん中にある。

タナボタのジュン

バトルチップを手に入れる
運が試される。



バグのかけらを
集めて、もう
度来なければい
けない。

バグのかけらが
ないと
登録できない



印象に残ったできごと

ゴールドトーナメントの実力測定テストを受けたこと

インターネット8にはゴールドトーナメント
の受付があって、登録するには実力をはかる
テストを受けなければいけない。

最初の試験官はハヤブサのゲン。30秒以内
にウェザース2体とガイアントEXをデリート
すれば合格だ。どちらも攻撃が当たらない時間
があるので、動きをよく見て攻撃力の高いチ
ップで確実に倒すことを心がけた。

2番目の試験官はワザのマジツシバベルツ。
バステイングレベル8以上でバトルに勝利すれば合格。
ワイドショットでボルケルギアEXを
ダブルデリートすれば簡単だ。

最後の試験官はタナボタのジュン。ウィルス
をデリートして、バトルチップを手に入れるこ

とが合格の条件だ。この試験だけは何度も挑
戦してようやく合格できた。どうやらネットバ
トラーとしての運が足りないみたいだ。

試験には合格したけれどトーナメントの登録
料がバグのかけら20コ。バグのかけらは17
コしか持っていなかったので、登録できなかった
のだ。バグのかけらを集めて出直そう。

MEMO

- ネットバトラーにはスピード
とテクニックと運が必要。
- トーナメントの登録料はバグ
のかけら20コ。

8月20日 金曜日

探索した時間 11時から19時まで

野試合でバグのかけらが
集められる

電気属性のウイルスに
手こずりました



HPの低いノーマル
ナビでも、ダメージ
を受けずに30秒以
内て倒せばバスティ
ングレベルSだ。

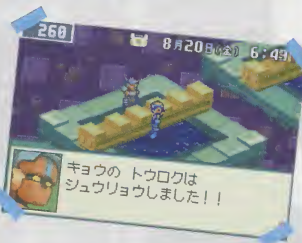


野試合が行なわれ
る金曜日は、電気
属性のウイルスと
出会うことが多い。

トーナメントの掛け持ちは
できない...



バグのかけらが20コ
集まったので、ゴール
ドトーナメントに登録
できた。



シルバートーナメントにも
登録しようと思ったけど、
それはできないみたい。

印象に残ったできごと

ゴールドトーナメントに登録したこと

昨日、バグのかけらが足りなくてゴールドト
ーナメントに登録できなかったで、今日はバ
グのかけらを集めることにする。バグのかけら
はバスティングレベルSでバトルに勝つと手に入
る。最初はウイルス相手に戦っていたけれど、
電気属性のマグテクトやヒリーに有効な木属性
のチップを持っていなくて、なかなかSが出せな
い。そこで、野試合をしているほかのナビたち
と戦ってみることに。それでもなかなかSは出せ
なかったけれど、インターネット8にいる
HP300のノーマルナビと戦ったとき、ついにバ
スティングレベルSを達成。相手がナビだったの
でバグのかけらが3コ手に入り、登録に必需な
バグのかけら20コがそろったのだ。

無事ゴールドトーナメントに登録したあと、
せっかく週末になるのでシルバートーナメント
にも出場しようと思い、インターネット3に行
ったのだが、受け付けてもらえない。週末に開
催されるトーナメントの掛け持ちはできないよ
うだ。残念。

MEMO

- 1体のナビで、週末のトーナメントに掛け持ちで出場することはできない。

電 脳 探 索 絵 日 記

インターネット5

8月21日 土曜日

探索した時間 10時から 18時まで

ゴールドトーナメントでも優勝!

・・・せっしやを倒すとは……。

Gライセンス入手



どうしています!!

優勝するとGライセンスがもらえるのだ。

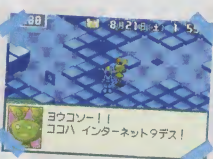
バグのかけるとチップが交換できる

ゴールドトーナメント

CHAMPION

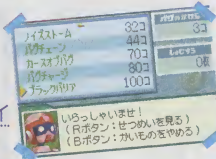


シルバートーナメントとはがらっと顔触れが変わっている。



インターネット9へ行ってみた

インターネット5の階段の上からインターネット7を通れば行ける。



交換できるのは
ダーク系のチップばかりだが、どれも強力だ。

印象に残ったできごと ゴールドトーナメントで優勝したこと

昨日締め切り間際にエントリーしてきたゴールドトーナメントにさっそく出場。参加しているナビはこれまでのトーナメントにはいなかった強敵ばかりだったけど、なんとか優勝。特に強かったのは**シャドーマン**。苦戦したけど普段めったにトーナメントに出ないらしいので、戦えてうれしかった。ゴールドトーナメントのチップルーレットにはスタンダードチップだけでなく、**メガクラスチップ**も入っているの、まだ参加したい。

トーナメントが終わったあとは、手に入れたGライセンスをさっそく使おうと思ったけれど、次のエリアに進む道がなかなか見つからなくて苦戦した。さんさん歩き回って、インターネット

5からインターネット7へ行く道があることに気がつく。そこを通ってインターネット9へ入ったけど、遅くなってしまったので近くにあったバグのかけらこうかんに立ち寄っただけですくにブラクアウトした。今日の探索はここまでにしておこう。

MEMO

- ゴールドトーナメントの優勝賞品はGライセンスとメガクラスチップ入りのチップルーレット

8 月 22 日

から

8 月 26 日

の間に探索したエリア

→P.113~P.115

インターネット9

8月22日(日) → P.113

バーナーマンをデリート

インターネット10へ

→P.108

くさかりきの電腦へ

→P.128

★ダブルポイント

インターネット11へ

→P.109

★ジャンクマン

★サンダーマンV3
(金曜日)

インターネット7へ

→P.096

★ワイドブレード

8月26日(木) → P.115

プラスキーとマイナスキーをもらった

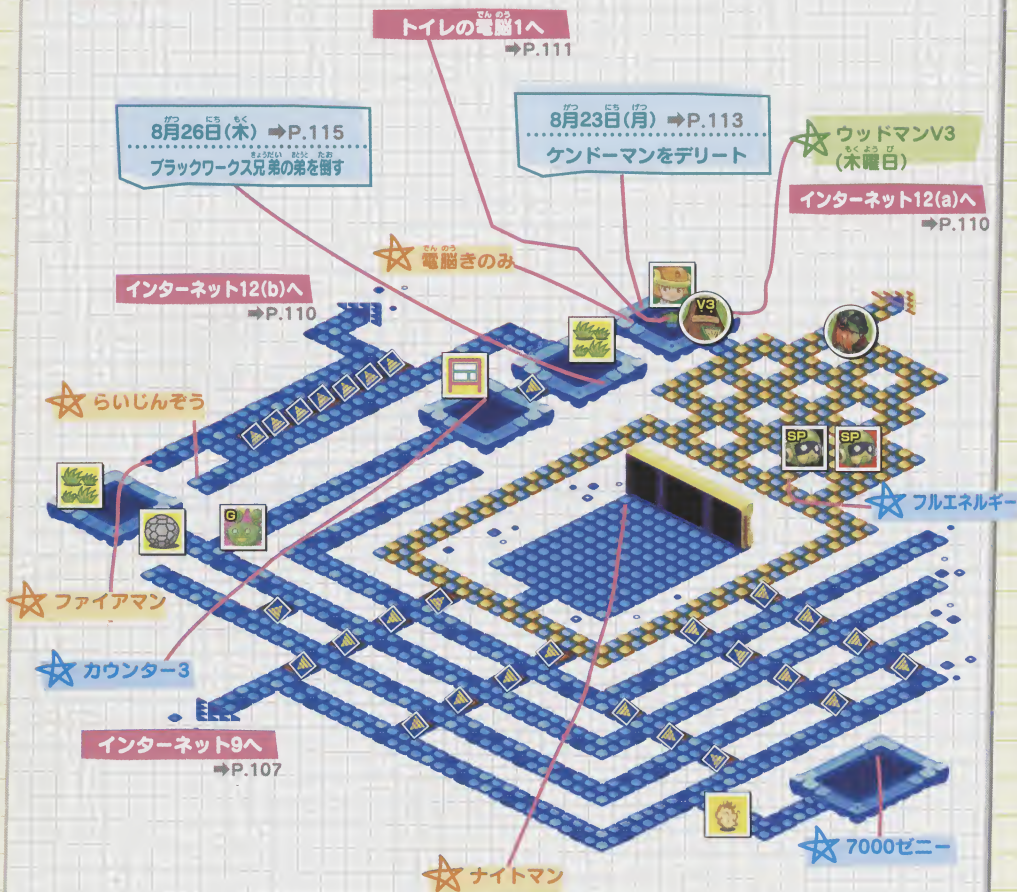
このエリアの地形

足場が鉄でできている場所が散多く見られる。メタルパネルには穴を空けられないので、ボムボーイの進路をふさぐときは、クラックアウトではなくストーンキューブを使わないといけない。

5 バグのかけらの交換屋

商品名	個数
バグボム	20コ
バッドメティスン	25コ
ノイズストーム	32コ
バグチェーン	44コ
カースオブバグ	70コ
バグチャージ	80コ
ブラックバリア	100コ

インターネット10



このエリアの地形

草むらやヒビ割れが点在する荒れ果てたエリア。ターマEXやマルモコEXは穴が空いていたほうが倒しやすいので、ヒビパネルが穴パネルに変わってから、元に戻る前に倒してしまおう。

インターネット11

8月26日(木) → P.115

ブラックワークス兄弟の
兄を倒す

★ フラントマン

★ サーチマンV3
(月曜白)

インターネット12へ(b)
→ P.110

インターネット12へ(a)
→ P.110

★ バルカン3

★ バグのかけら
x3

★ ナイトマンV3
(土曜白)

れいそうこの電腦へ
→ P.110

インターネット9へ
→ P.107

5 ネットショウエン

商品名	価格	値引価格
ロールアロー1	3800Z	2200Z
ガッツパンチ1	4600Z	2700Z
ハヤブサギリ1	6000Z	3600Z
ナンバーボール1	6800Z	4000Z
イアイフォーム	7200Z	4300Z
オジソウサン	9800Z	5800Z
ファイナルガン	-	40000Z

このエリアの地形

自分のエリアと敵のエリアに1カ所ずつ穴が空いている。穴の空いていない列で戦えるように、攻撃目標と間合いを設定しておくで戦いやすい。

電
脳
探
索
絵
日
記

イン
ター
ネッ
ト
の
12

インターネット12

★ ナンバーマン

8月27日(金) ⇒ P.122

オフィシャルトーナメントに登録

★ ブルースV3
(白曜白)

ウラインターネット1へ
⇒ P.116

8月26日(木) ⇒ P.123

ロックを解除する

受付に話しかけると
通れるようになる

インターネット
10へ(b)
⇒ P.108

★ バリア200

★ らいじんそう

インターネット10へ(a)
⇒ P.108

★ ガンデルソル3

★ 電脳きのみ

★ エネミー
サーチ

こうじょうの電脳4へ
⇒ P.112

インターネット11へ(b)
⇒ P.109

インターネット11へ(a)
⇒ P.109

★ ナバームマンV3
(火曜白)

★ ガッツマン

8月25日(水) ⇒ P.114

コールドマンをデリート

このエリアの地形

足場のほとんどが鉄でできている。サーキラーやワームスといった個性的な特徴を持ったウイルスが初登場するので、敵のエリアや自分のエリアに害を仕掛けるバトルチップを用意しておくとお便利だ。

れいぞうこの電脳

★ らいじんそう

★ アクアマン

★ 電脳きのみ

インターネット11へ
⇒ P.111

★ ホウガンモード

このエリアの地形

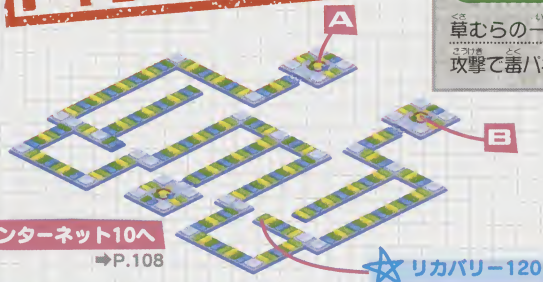
あたり一面凍りついた場所で戦う。攻撃力が2倍になるサンダーボールやマクボルトを用意しておこう。

トイレの電腦1

このエリアの地形



草むらの一部に毒が発生している。エレンフラの攻撃で毒パネルが増えていくので、すぐに倒そう。



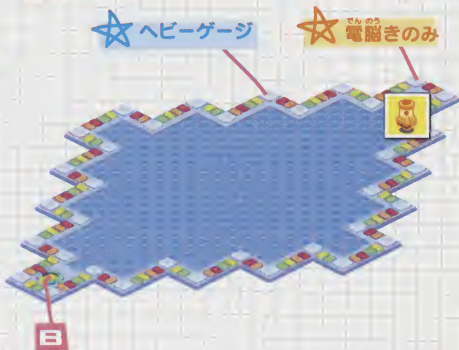
インターネット10へ

⇒P.108

リカバリー120

トイレの電腦2

トイレの電腦3



ナバームン

ヘビーゲージ

電腦きのみ

らいじんそう

1400ゼニー

チップトレーダースペシャルで手に入るチップ

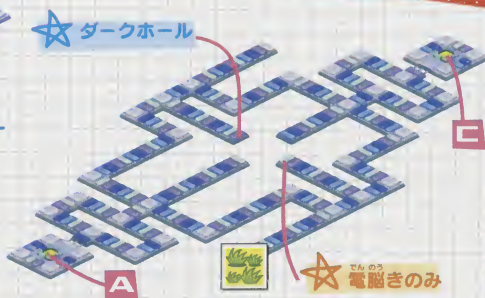
NQ.	チップ名	NQ.	チップ名	NQ.	チップ名	NQ.	チップ名	NQ.	チップ名
レア1									
1	キャノン	106	クラックアウト	28	ヒートプレス	123	パネルリターン	66	カウンター1
5	バルカン1	107	ダブルクラック	31	サンドリング	129	フラインド	67	カウンター2
9	ヒートショット	108	トリプルクラック	33	ツインファング2	131	ホーリーパネル	114	リカバリー150
12	パブルショット	109	リカバリー10	40	マグボルト2	135	バリア	121	スチールパニッシュ
15	サンダーボール1	110	リカバリー30	52	バウンドノート2	146	コピーダメージ	124	デスマッチ1
18	ワイドショット1	111	リカバリー50	55	ワイドソード	147	ライフシンクロ	125	デスマッチ2
21	フレイムライン1	117	リベア	64	エアホッケー2	150	カラポイント	127	ヘビーゲージ
28	ツインファング1	118	バネルスチール	70	ブーメラン2	レア3			
32	マグボルト1	119	エアスチール	73	サイドバンパー2	25	ガンデルソル2	128	クイックゲージ
44	ミニボム	148	アタック+10	77	ホワイトウェブ2	29	エレキショック	130	スーパーキタカゼ
51	バウンドノート1	レア2		80	モコラッシュ2	30	ウッディパウダー	133	インビジブル
54	ソード	2	ハイキャノン	83	サークルガン2	35	エレメントフレア	134	ユカシタ
63	エアホッケー1	4	エアシュート	88	ビッグハンマー2	36	エレメントアイス	136	バリア100
69	ブーメラン1	6	バルカン2	91	ボーイズボム2	42	トルネード	149	ナビ+20
72	サイドバンパー1	8	スプレッドガン	96	トップウ	43	ノイズストーム	レア4	
76	ホワイトウェブ1	10	ヒートファイ	97	スイコミ	45	エナジーボム	46	メガエナジーボム
79	モコラッシュ1	13	パブルファイ	98	オウエンカ	47	ホウガン	48	ブラックボム
82	サークルガン1	16	サンダーボール2	99	ディスコード	50	バグボム	49	カンケツセン
87	ビッグハンマー1	19	ワイドショット2	101	サイレンス	56	ロングソード	57	ワイドブレード
90	ボーイズボム1	22	フレイムライン2	104	メットガード2	59	カスタムソード	58	ロングブレード
95	ストーンキューブ	24	ガンデルソル1	112	リカバリー80	61	アイフォーム	60	バリアブルソード
103	メットガード1	27	ブリザード	113	リカバリー120	62	フウジンラケット	75	パンソーランス
								85	カモンスネーク

こうじょうの電脳1



インターネット4へ
⇒P.084

こうじょうの電脳2



こうじょうの電脳3



このエリアの地形

すべての足場が踏でできている。ホームホイとマルモコの進路をジャマするストーンキューブは必須だ。

こうじょうの電脳4



このエリアの地形

自分も敵もノーマルパネルの上で戦う。エレンフラ3の攻撃属性は炎になっている。

インターネット12へ
⇒P.110

8月22日 曜日

探索した時間 10時から12時まで

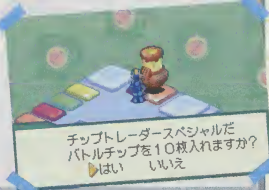
属性攻撃でバーナマンをデリート



バブルショット系のチップが有効だ。

今度はチップトレーダースペシャルを発見
トイレの電腦3

チップトレーダー
より、レア度の高
いチップが出る可
能性が高い。



チップトレーダースペシャルだ
バトルチップを10枚入れますか？
はい いいえ

印象に残ったできごと

インターネット9でバーナマンを倒したと

午前中インターネット9を探索していたら、
バーナマンと襲われたけど、水属性のチップ
を使って簡単に倒す。探索を進めてインターネ
ット10からトイレの電腦に移動したら、そこ
でチップトレーダースペシャルを発見した。

MEMO

- チップトレーダースペシャル
はチップを10枚使う。
- 今度はインターネット10でナ
ビが暴れているらしい。

8月23日 曜日

探索した時間 14時から18時まで

ケンドーマンは竹刀をうまく かわすのがゴツ



防御に専念すれば、竹刀の攻撃は
簡単にかわせるのだ。

サーチマンのテスト
ミッションを受ける



制限時間内にエリア内のウイルス
を退治しなければいけない。

印象に残ったできごと

インターネット10でケンドーマンを倒したと

今日はインターネット10でケンドーマンを
倒したあと、インターネット12へ続く道を入
りサーチマンのテストミッションを受ける。
ミッションを受けると、インターネット1まで
戻らなければいけないので、とても大変だった。

MEMO

- 今度はインターネット12でナ
ビが暴れているらしい。
- テストミッションを受けると
きは、途中でプラグアウトし
てはいけない。

電 脳 探 索 絵 日 記

インターネット9の12

8 月 24 日 火 曜 日

探索した時間 13 時から 15 時まで

V3ナビと戦う



おい、おまえ、オレと バトルしやがれ!!

ナビによって出現する曜日や場所が変わるようだ。



途中でアイスマンの依頼をクリアしなければいけない。



印象に残ったできごと

ナバームンV3と戦ったこと

今日はインターネット11からインターネット12へ行く。ナバームンが立っていたので、話しかけるとバトルに誘われた。この間のトーナメントでロックマンに負けたのが誘った理由みたいだ。そうとう鍛えたみたいで、前に戦ったときより強くなっていた。

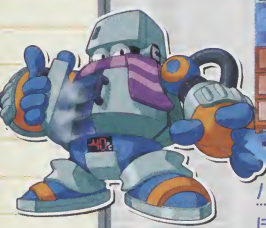
MEMO

- トーナメントでナビを倒すと、そのナビのV3が特定の曜日にマップ上に現れる。

8 月 25 日 水 曜 日

探索した時間 11 時から 15 時まで

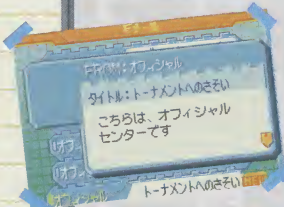
コールドマンをデリット成功



パネルに穴を空けておけばそれほど恐くない。

オフィシャルトーナメントに誘われる

コールドマンを倒してブラグアウトすると、メールで誘われる。



印象に残ったできごと

インターネット12でコールドマンを倒したこと

今日は、インターネット12で暴走していたコールドマンを倒す。そのあと、いつものようにブラグアウトすると、オフィシャルトーナメントへの誘いのメールが来ていた。トーナメントに参加するにはインターネット9にいる試験官に話しかけたい。

MEMO

- 6体の暴走ナビをすべて倒すと、オフィシャルトーナメントに誘われる。

8月26日 木曜日

探索した時間 10時から 18時まで

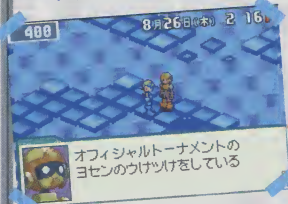
オフィシャルトーナメントの資格審査を受ける

●ブラックワークス(弟)

●インターネット9

インターネット12へ

ココ



インターネット9に入っす
く、正面に見えるのが試験官。



インターネット11からインターネット12を
通ってインターネット10に入らなければいけない。

●ブラックワークス(兄)

インターネット12へ

プラスキーとマイナスキーが
そろった



ココ
ヒールナビ
一方通行



次はインターネット10から
12→11と進んでいこう。

インターネット12の下層にプラスロッ
クとマイナスロックがある。

印象に残ったできごと

ブラックワークス兄弟を倒したこと

昨日、メールでオフィシャルトーナメントに誘われたので、さっそくインターネット9にいる試験官のところへ行く。でも、受付に行くためのカギが盗まれちゃったんだって。仕方ないので、カギを盗んだブラックワークス兄弟から、カギをとり返しに行くことに。まず、インターネット10にいる弟を倒す。インターネット10～12は道が複雑でいったんほかのエリアを回らないとたどり着けない場所があるので、見つけるのが大変だった。弟を倒したら、来た道を戻らずに、違う道からインターネット12に移動して、インターネット11に行く。そこでは、ブラックワークス一味が待ちかまえていた。3回のバトルに勝利して最後に兄を倒

すと、ようやく盗まれていたマイナスキーをとり返すことができた。

マイナスキーを持って試験官のところに戻る
と、プラスキーをもらえた。これでようやくオフィシャルトーナメントの受付に行ける。

MEMO

●インターネット12の下層にあるプラスロックとマイナスロックの先に、オフィシャルトーナメントの受付がある。

電 脳 探 索 絵 日 記

インターネット9と12

8 月 27 日から

8 月 29 日の間に探索したエリア

→P.122~P.123

ウインターネット1

5 サブチップショーニン

商品名	価格	値引価格 (レディースデーのみ)
フルエネルギー	3000Z	1800Z
エネミーサーチ	6000Z	3600Z
オープンロック	4000Z	2400Z

★ スターマン

ウインター
ネット2へ(b)
→P.117

ウインター
ネット2へ(a)
→P.117

ゆうしょうカップが必要
※入手方法はP.123参照

カオスエリア1へ
→P.124

はいきぶつ
の
電 脳 へ
→P.128

★ サンクチュアリ

★ 2600ゼニー

はいきよの電 脳 へ
→P.120

★ デスマッチ2

インターネット12へ
→P.110

このエリアの地形



エリアの約半分が凍りついている。このエリアから出現する敵が大幅に強くなるので、危なくなったら無理をしないでいったん表の世界に戻ることも大切だ。

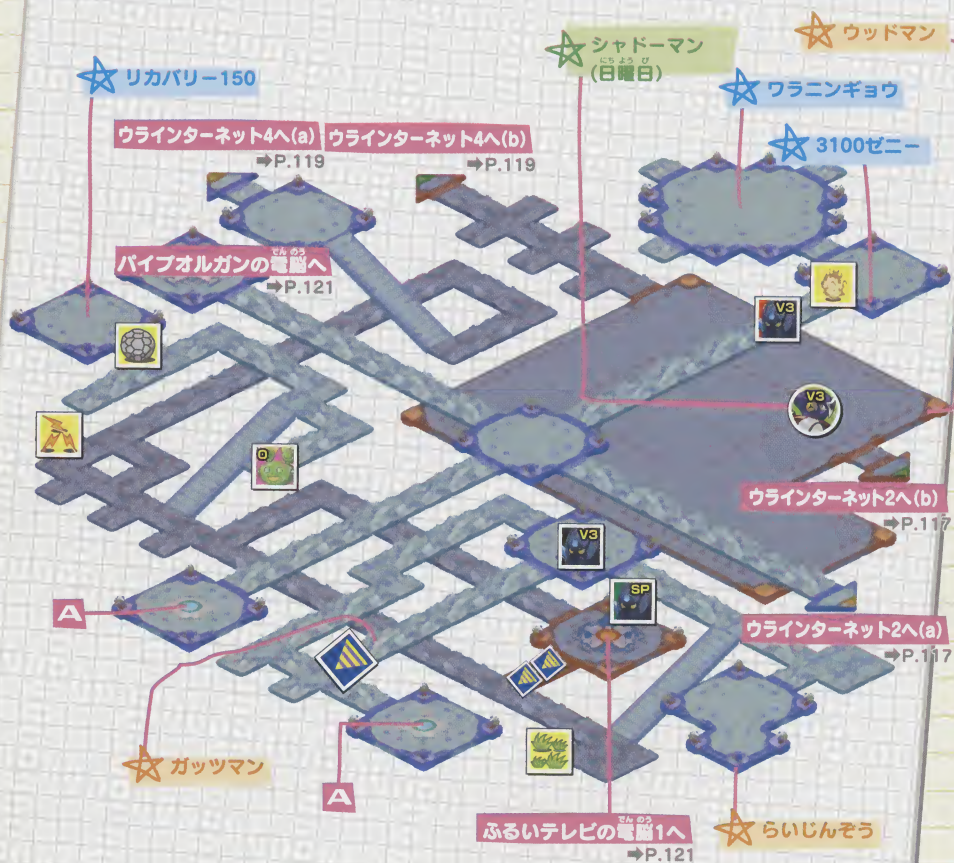
シェードマンをデリートすると開く

ウニインターネット154



このエリアも足場の半分が氷パネル。ラウンタワ
のフーメラン攻撃が外周にそって回るパターンから、
正面に連続して飛ばすパターンに変化しているのだ
覚えておこう。

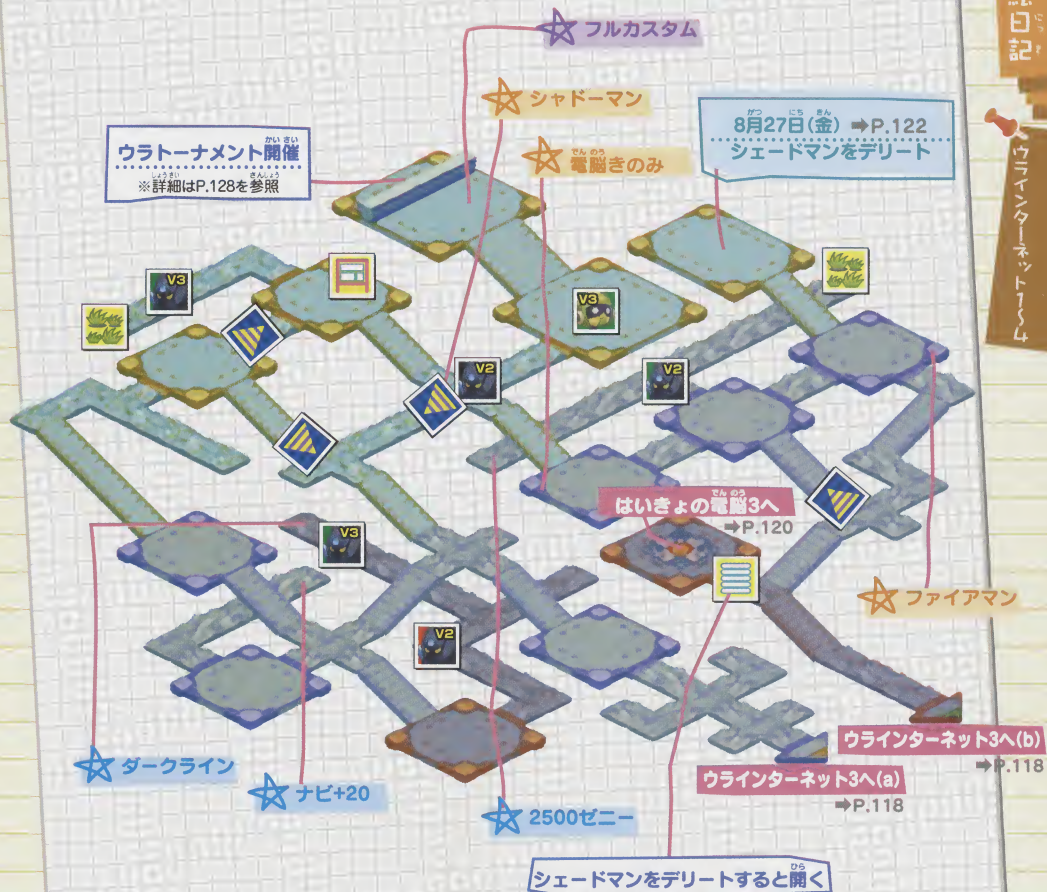
ウラインターネット3



このエリアの地形

足場がノーマルパネルだけなので、とても戦いやすいエリア。ウラインターネットバトルチップやゼニーを集める場合は、このエリアでウイルスと戦うのがオススメだ。

ウインターネット4



このエリアの地形

足場のほとんどがメタルパネルだが、たまにヒビハ
ネルも見かけられる。

はいきよの電脳1

はいきよの電脳2



はいきよの電脳3

このエリアの地形
1と2はノーマルパネルがほとんどだが、3に行く
と毒パネルが発生している場所が出てくる。



スピーカーの電脳

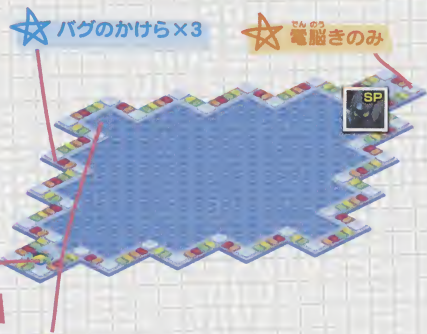


このエリアの地形
一面がヒビパネルとなっている。ケイラスと出会ったと
きのためにパネルリターンをフォルタに入れておこう。

ふるいテレビの電脳1



ふるいテレビの電脳2



S ブラックマーケット

商品名	価格	値引価格
ナビスカウト	6900Z	4100Z
リカバリー300	9500Z	5700Z
クイツケージ	10000Z	6000Z
ジェラシー	11200Z	6700Z
ガンデルソルEX	15000Z	9000Z
デルタレイエッジ	60000Z	36000Z
シグナルレット	-	38000Z

ふるいテレビの電脳3



このエリアの地形



ノーマルパネルはかりだが、草におおわれている場所や、ヒビが入っている場所もある。

パイプオルガンの電脳



8600ゼニー

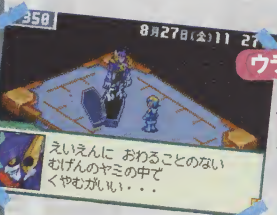
このエリアの地形



エリアの上段がすべて穴パネルになっていて攻撃をよけにくいので、攻撃はシールドで防ぐといい。

8月27日 金曜日

探索した時間 9時から14時まで

オフィシャルトーナメントの
予選を受けるブラックマーケットで
買い物ができるのだフルエネルギー 3000z
エネミーサーチ 6000z
オープンロック 4000zZENNY 16530z
レベル 15予選の舞台はウインター
ネットだったので、入る前
にサブチップを補充して
おいた。リカバリ-300 9500z
クイックザグ 10000z
ジェフシー 11200z
ガデルンEX 15000z
デルタレイエッジ 60000z
ZENNY 14230z
レベル 0枚どれに イタしましょう？
(Rボタン：せつめいを見る)
(Bボタン：かいものをやめる)値段は高いけど、珍しいチ
ップばかりだ。ハイ、ラッシャイ！
(Rボタン：せつめいを見る)
(Bボタン：かいものをやめる)シェードマンを倒して
オフィシャルトーナメントに
とうろくしよう

ウインターネット4

一番奥にある棺桶
を調べるとシェ
ードマンが現れる。倒すと、シェードマ
ンのチップが必ず手
に入る。特別に無料でオフィ
シャルトーナメント
に登録できる。

印象に残ったできごと

シェードマンを倒したこと

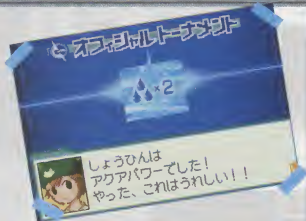
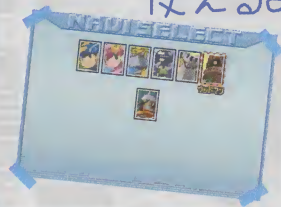
今日はオフィシャルトーナメントに登録する
ために、インターネット12に行った。でも、
いつものように予選を受けなければいけない
みたい。ウインターネットに行ったら悪いナビを
やってくれるのが予選突破の条件だ。ウインターネットにはこれまで見たことも
ないような強いウイルスがいっぱいいたけれ
ど、ミステリーデータの中身は豪華なものはが
りだし、ふりてテレビの電腦2にあるブラック
マーケットにはレアチップがたくさんあってチ
ップを集めるには最高の環境だった。悪いナビはウインターネット4の一番奥に
ある棺桶の中にいた。その名はシェードマン。
コウモリがたくさん現れて攻撃してくるので大変だったけど、バスターで倒していれば大丈
夫だった。倒したあとは、はいきよの電腦を通
って楽に戻ることができた。通せんぼしていた
ナバームマンのミニゲームを先にクリアしてお
いてよかった。クリアするには、インターネッ
ト1まで行かないといけないからね。受付に戻ってきたら、特別に無料でオフィ
シャルトーナメントに登録できた。

MEMO

- 2回目以降のオフィシャルト
ーナメントの登録料は、1000ゼ
ニー。

8 月 28 日 土 曜 日

探索した時間 10 時から 12 時まで

オフィシャルトーナメントで
優勝を果たすチップルーレットはメカワ
ラスのレアチップばかり。決勝の相手はサーチマン。
使うナビによってはブルース
が登場することもある。初優勝だったのでカップ
がひとつもらえた。ファイアマンとウッドマンが
使えるようになったカップが増えること
に、使えるナビが最高
13体まで、どんどん
増えていく。

印象に残ったできごと

オフィシャルトーナメントで優勝したこと

今日はいいよオフィシャルトーナメントに
出場する日。顔触れはだいたい決まっているみ
たいけど、毎回出場しているナビを自分のパ
ートナーにしているときは、代わりは**ブルース**
が出場するみたいだ。優勝するとおなじみのチ
ップルーレットが待っている。しかも、**レア度**
4～5のメカワラスチップばかりが入っている
らしいので、これから何度でも挑戦してチップ
を集めよう。それと**初優勝のナビにはカップが**
もらえるのだ。カップをもらって使えるナビが
増える。最初は**ファイアマンとウッドマン**の2
体だ。このあと、**初優勝のナビにはカップが**
もらえて、1～2体ずつ増えていくらしい。カ
ップを集めていくと最高13体のナビが使える

ようになる。でも、どうやらそれ以外にも使え
るナビがいるみたい。そのナビは全部で8体い
て、ナビ選択画面で**バトルチップゲート**専用の
ナビデータチップを使わないと出すことはでき
ないようだ。

MEMO

- オフィシャルトーナメントで
初優勝したナビには、カップ
がもらえる。
- カップが増えると使えるナビ
も増える（最大13体まで）。

8月29日から

8月31日の間に探索したエリア

→P.126~P.127

カオスエリア1

8月29日(月) → P.126
レーザーマンをデリート

このエリアの地形



エリアの約3分の1がホーリーパネルでできている。
敵の攻撃がかなり激しいので、なるべくホーリーパ
ネル上で戦えるように、攻撃目標や間合いを設定して、
ダメージを最小限に抑えるのがポイントだ。

カオスエリア2へ

→P.125

★ 10000ゼニー

★ リカバリ-200

★ スチールリベンジ

Gライセンスが必要
※入手方法はP.106を参照

ウラインターネット1へ

→P.116

★ らいじんそう

★ ブラックウイング

■ バグビーストレーダーで手に入るチップその1

NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名	NO.	チップ名
	レア1	28	ヒートプレス	100	ティンパニー	23	フレイムライン3
107	ダブルクラック	31	サンドリング	101	サイレンス	25	ガンデルソル2
108	トリプルクラック	33	ツインファング2	104	メットガード2	29	エレキショック
117	リベアー	40	マグボルト2	113	リカバリ-120	30	ウッディパウダー
119	エリアスチール	52	パウンドノート2	129	ブラインド	34	ツインファング3
	レア2	64	エアホッケー2	131	ホーリーパネル	35	エレメントフレア
2	ハイキャノン	70	ブーメラン2	147	ライフシンクロ	36	エレメントアイス
6	バルカン2	73	サイドパンプ2	150	カラーポイント	37	エレメントリーフ
10	ヒートファイ	77	ホワイトウェブ2		レア3	38	エレメントサンド
13	バブルファイ	80	モコラッシュ2	3	メガキャノン	41	マグボルト3
16	サンダーボール2	83	サークルガン2	7	バルカン3	42	トルネード
19	ワイドショット2	88	ビッグハンマー2	11	ヒートサイド	43	ノイズストーム
22	フレイムライン2	91	ボーイズボム2	14	バブルサイド	47	ハウガン
24	ガンデルソル1	98	オウエンカ	17	サンダーボール3	50	バグボム
27	ブリザード	99	ディスコード	20	ワイドショット3	53	パウンドノート3
						59	カスタムソード
						61	アイフォーム
						62	フウジンラケット
						65	エアホッケー3
						67	カウンター2
						68	カウンター3
						71	ブーメラン3
						74	サイドパンプ3
						78	ホワイトウェブ3
						81	モコラッシュ3
						84	サークルガン3
						86	マグナム
						89	ビッグハンマー3
						92	ボーイズボム3
						93	カウントボム

カオスエリア2

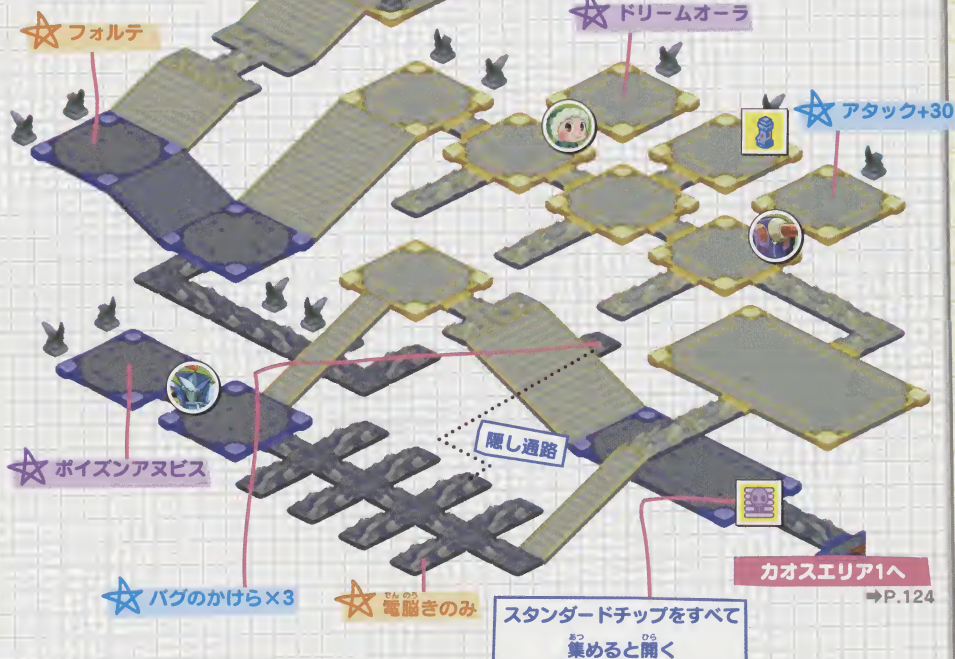
このエリアの地形



ノーマルパネルの中に、毒が発生している場所とヒビが入っている場所がある。毒が発生している場合は、パネルリターンで自分のエリアだけノーマルエリアに変えておくととても戦いやすくなる。

8月31日(水) ⇒ P.127

フォルテをデリート



■バグビーストレーターで手に入るチップその2

NO.	チップ名 ⁰⁶¹	NO.	チップ名 ⁰⁶¹	NO.	チップ名 ⁰⁶¹	NO.	チップ名 ⁰⁶¹	NO.	チップ名 ⁰⁶¹
	レア3 ⁰⁶¹	140	ヒライシン	85	カモンズネック	011	サンクチュアリ		レア5 ⁰⁶¹
94	ステルスメイン	141	マヨイノモリ	102	ワラニギヨウ	012	アタック+30	002	ネオバリアル
105	メットガード3	142	カワリミ	116	リカバリー300	013	ダブルポイント	003	リュウセイガン
114	リカバリー150	143	シラハドリ	120	スチールゼリー	016	エレメントダーク	010	ドリームオーラ
115	リカバリー200	145	パッドメディスン	122	スチールリベンジ	017	ブラックウイング	014	ムラサキブレード
125	デスマッチ2	149	ナビ+20	126	デスマッチ3	018	ダークライン	015	ボイスアンダース
127	ヘビーゲージ		レア4 ⁰⁶¹	137	バリア200	055	タップマン	057	タップマンDS
128	クイックゲージ	26	ガンデルソル3	144	ナビスカウト	058	コールドマン	060	コールドマンDS
130	スーパーキタカゼ	46	メガエナジーボム	001	スーパーバルカン	061	スパークマン	063	スパークマンDS
132	ダークホール	48	ブラックボム	004	ゴッドハンマー	064	シェードマン	066	シェードマンDS
133	インビジブル	49	カンゲツゼン	005	オジソウサン	067	バーナーマン	069	バーナーマンDS
134	ユカシタ	57	ワイドブレード	006	ジェラシー	070	レーザーマン	072	レーザーマンDS
136	バリア100	58	ロングブレード	007	バグチェーン	073	ケンドーマン	075	ケンドーマンDS
138	カキゲンキン	60	バリアフルソード	008	バグシュウセイ	076	ビデオマン	078	ビデオマンDS
139	ダイコウスイ	75	バンブーランス	009	フルカスタム				

8 月 29 日 日曜日

探索した時間 11 時から 15 時まで

カオスエリアに進入

ウラインターネット1

一度ウラインター
ネット4まで行ってか
ら、行きとは別の道
を通ってこないとな
どりで着けない。



通せんぼ"ナビ"が たくさんいる



今までクリアしてき
たミニゲームばかり
だが、難易度が上が
っている。

印象に残ったできごと

カオスエリアに入ったこと

プラグインしたら、インターネット中のウ
イルスがみんな強くなっている。オフィシャルト
ーナメントに優勝したのが原因みたいだ。

それからウラインターネット1にあるとくら
トビラが通れるようになっていた。そしてその
先にはカオスエリアが広がっていた。

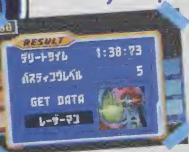
MEMO

- 優勝カップを持っていると強
いウイルスが出現するよう
になる。また、カオスエリアに
も行ける。

8 月 30 日 月曜日

探索した時間 10 時から 16 時まで

レーザーマンを デリート完了

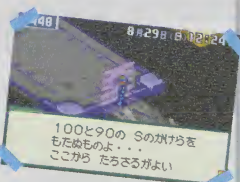


バスティンクレ
ベルが低くても、パ
トルチップ、レーザ
ーマンが手に入る。

トビラの暗号が 解読できない

カオスエリア2

100と90のSの
かけって、いったい
何のことだろう？



100と90の、Sのかけろを
もたぬものよ、
ここから たちさるがよい

印象に残ったできごと

レーザーマンをやっつけたこと

今日はカオスエリア1を本格的に探索した。
エリアの奥までたどり着くと、突然辺りが暗く
なり、レーザーマンが現れ、激しいバトルが始
まった。レーザーマンを倒すとカオスエリア2
に進めるけれど、入ってすぐに見えるどころト
ビラに書かれている文字の意味がわからなくて
先に進めなかった。

MEMO

- カオスエリア2の入口にはど
くろトビラがあって、謎の暗
号が書かれている。

8月31日 火曜日

探索した時間 10時から 22時まで

暗号の謎が解けた!

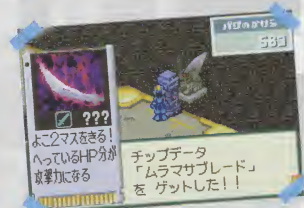


チップトレーダースペシャルを何度も利用して何とか集められた。

100と90のSのかけらとは、スタンダードチップのことだったのだ。

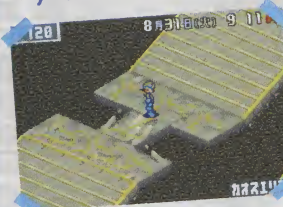


バグビーストレーダーにはレアチップがいっぱい



レア度の高いチップが手に入る可能性が高い。レア度5のチップも入っている。

カオスエリアの奥でフォルテと決戦だ



倒すと必ずバトルチップ、フォルテがもらえる。

倒すと必ずバトルチップ、フォルテがもらえる。



印象に残ったできごと カオスエリア2でフォルテを倒したこと

今日はカオスエリア2に行くために、どくろトヒラの謎を解こうと必死だった。データライブラリでスタンダードチップが全部で190枚あることに気がついて100と90はこのことだとわかってからは簡単。Sのかけらはスタンダードのチップ（かけら）だ。

あとは、スタンダードチップをすべて集めるだけ。データライブラリで足りないチップを予想して、そのチップを持っているウィルスエネミーサーチで何度も倒す。それでも集まらないチップは、チップトレーダースペシャルを何度も利用して集められた。これで、いよいよカオスエリア2に突入だ。

カオスエリア2にはバグビーストレーダーが

あり、バグのかけらを10コ入れるとかなりの確率で貴重なチップが手に入る。

カオスエリアの最深部で待ちかまえていたのはフォルテだった。とても強かったけど、バグビーストレーダーで手に入れたばかりのレアチップを駆使して何とか勝利。バトルチップ、フォルテを手に入れることができた。

MEMO

- カオスエリア2に入る条件は、190枚のスタンダードチップをすべて集めること。

電 脳 探 索 絵 日 記

カオスエリア1〜2

探 索 の ま と め

結果報告

★電脳世界では、曜日によってさまざまな変化が起きる

電脳世界を探索する際にもっとも大切なことは、曜日によって変化する要素をしっかり把握しておくことだ。出現しやすいウイルスやトーナメントに倒したナビに出会うチャンスは曜日によって決まっている。さらに、発生するイベントや、緑のミステリーデータから入手できるチップの中にも特定の曜日限定のものがある。曜日の法則を覚えておけば、電脳世界の探索がとても楽になるはずだ。

★曜日によって変化するごと

曜日	内容
月曜	ウインドボックス、パキュームファンが出現する ゴミの日
火曜	炎属性のウイルスが出現しやすい
水曜	水属性のウイルスが出現しやすい レディースデー
木曜	木属性のウイルスが出現しやすい
金曜	電気属性のウイルスが出現しやすい 野試合が行なわれる
土曜	トーナメントが開催される
日曜	トーナメントが開催される

追加報告

★ウルトーナメントに出場するには

フォルテを倒したあとも、引き続き探索を続けた結果、ウラインターネット4にあるウルトーナメントに参加できた。参加の条件は、ナビ

チップを使わなくてもパートナーにすることができる、13体のナビすべてでオフィシャルトーナメントに優勝することだった。

★エリアを効率よく探索するために

最初の探索では以下の2つのエリアを探索できなかった。これは探索の効率が悪かったためだ。現在では、毎日ナビを変えれば複数のナビ

と同じ週末のトーナメントに登録できることを利用して、最大5体のナビを使って同時に探索を進められることが判明している。

くさかりきの電脳

★電脳きのみ



インターネット9へ
⇒P.109

★らいじんぞう

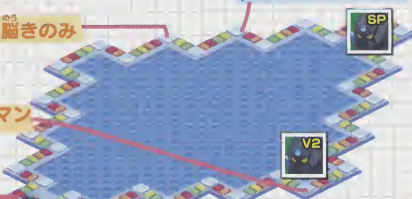
★キャノンモード

★電脳きのみ

★ナイトマン

このエリアの地形
ノーマルパネルと草むらパネル、ヒビパネルが出現する。

★ホーリーパネル



ウラインターネット1へ
⇒P.118

このエリアの地形
エリアの中央に四角い穴パネルがあり、周りはノーマルパネル。

はいきぶつの電脳

でんのう スクラップブック

3つの課題は収集したデータのスクラップブック。

ウイルス、ナビ、バトルチップなど、

電脳世界で目にするあらゆるデータが

掲載されている完全保存版だ。

電 脳 ス ク ラ ッ プ ブ ッ ク の 使 い か た

スクラップブックに書き込まれている**電脳世界のデータ**を参考にすれば、
ウイルスバスターやトーナメント、バトルチップ集めがとて楽になる。

ウイルス大百科

→130ページから

インターネットの探索中に遭遇するウイルスを、系統別に
まとめている。新しいウイルスに出会ったら、攻撃の特
徴や注意点を参考に戦おう。

電脳世界の
すべてを
網羅

電脳世界で出会ったナビたち

→152ページから

探索中やトーナメントで対戦するナビの情報を掲載してい
る。必殺技への対策や、そのナビに有効な攻撃方法など
を研究して対戦に活用するとい。

バトルチップ大全集

→181ページから

バトルの基本となるバトルチップの基本的な性能と有効な
使いかたを解説している。攻撃の軌道や効果範囲がわかりに
くいものには図版も掲載している。

プログラムアドバンスデータ

→216ページから

チップを組み合わせて発動するプログラムアドバン
スのデータを掲載している。技の基本データからチップの組
み合わせや有効な使いかたまで解説している。

ウイルス大百科

ウイルスデータの見た



①ウイルスの外見

②ウイルスの系統

③ウイルスの移動方法

通常 パネル上を移動する。穴パネルは
移動不可
フロートパネルの少し上を移動する。水、
マグマ、アリジコクパネルの干渉を
受けないこと以外は通常と同様
エア 空中に浮かんで移動する。穴パネ
ルの上を移動でき、それ以外はフ
ロートと同様
ジャンプ 飛跳ねて移動する。ジャンプ中
の高い位置にいる間は攻撃が当た
らない。それ以外は通常と同様

④ウイルスの行動パターン

ウイルスは、基本的に一定の移動パターン
に従って動く。ここにはそのパターンを、
矢印で書き込んでいる。

⑤ウイルスの特徴

各系統のウイルスの、基本的な行動の傾向
と対策を解説している。

⑥カウンターを決めた

カウンターをねらいやすい攻撃の連続写真
を載せ、どの動作中に攻撃を当てればカウ
ンターになったかを示している。具体的
なねらいかたも解説している。

⑦注意する点とその対処法

⑧同系統のウイルスの基本データ

A 属性	
メットール	HP:40
攻撃	ショックウェーブ/10
チップ	なし

A ウイルスの外見

B ウイルスの名前

G ウイルスが使ってきた攻撃

ダメージや属性などの基本的なデータを
掲載している。技の性能や発生する追加
効果は右のように省略して表記している。

☑しはらく身動きが取れないマヒ状態にするもの

☑シールドによる防御ができないもの

☑ユカシタに隠れていてもダメージを与えるもの

☑不規則な動きをしたりバスターを乱射したりする混乱状態にするもの

☑攻撃後、パネルの地形を変化させるもの

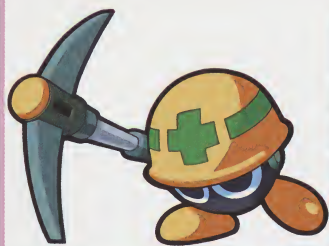
D ウイルスが

使ってきたチップ

E ウイルスの属性



F ウイルスのHP



移動方法 [通常]

ウイルスの
系統

メットール

系



[メットール] 系 ってこんなヤツ

上下に行き来して衝撃波を飛ばして
くる。いちばん弱い種類以外はヘルメ
ットで身を守って、攻撃するときだけ
顔を出すようになる。

この技でカウンター

ショックウェーブ



カウンター
チャンス

つるはしをゆっくり振り上げるので、振りか
ぶったのを見てからでも、弾のスピードが速い
チップなら簡単に成功する。失敗したときでも
ショックウェーブをよけられるように、2~3
くらいの間合いでねらうと安全だ。

大変だったこと

ヘルメットをがぶってなかなか顔を出さない

ヘルメットで防御するので倒すのに時間がガ
かり、バステイングレベルをなかなか上げるこ
とができない。でも、ブレイク性能のあるチッ
プなら、お構いなしに攻撃できる。



◀ショックウェーブはトリ
ブルクラックなどでパネル
に穴を空ければ、こっちの
エリアまで届かない。

	メットール	属性 HP:40
攻撃	ショックウェーブ/10	
チップ	なし	

	メットールEX	属性 HP:70
攻撃	ショックウェーブ/20	
チップ	なし	

	メットール2	属性 HP:100
攻撃	ショックウェーブ/40	
チップ	インビジブル ブラインド	

	メットール2EX	属性 HP:140
攻撃	ショックウェーブ/60	
チップ	リカバリー150 ブラインド	

	メットール3	属性 HP:180
攻撃	ショックウェーブ/80	
チップ	リカバリー150 ブラインド インビジブル	

	メットール3EX	属性 HP:220
攻撃	ショックウェーブ/100	
チップ	インビジブル ブラインド サンクチュアリ	

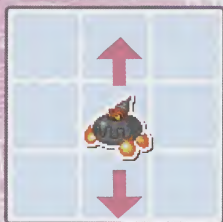
退治したウイルス 02



移動方法 フロート

ウイルスの系統

ボルケルギア系



「ボルケルギア」系 けっこうなヤツ

エリアの上下をワープで移動しながら、種類によってふたつの攻撃を使い分けてくる。炎属性のウイルスなので、水属性のチップが大活躍する。

この技でカウンター

フレイムタワー／グラントバーナー



カウンター
キヤンセル

口を大きく開いた瞬間がねらい目。動きが止まったら急いで攻撃するといい。ただし、グラントバーナーを使うタイプは、失敗すると攻撃をかわすのが難しいので、無理にねらわずに、水属性の攻撃で素早く倒したほうが無難。

大変だったこと

フレイムタワーを使う種類は最初に倒す

炎が追いかけてくるフレイムタワーは、かわすときにほかのウイルスの攻撃に当たることが多い。名前に“EX”のつかない種類を真っ先に倒しておくくとバトルが楽になる。



◀名前に“EX”のつく種類は、ロックマンの足元に炎柱を立てるグラントバーナーで攻撃してくる。

	ボルケルギア	属性
		HP: 80
攻撃	フレイムタワー／10■	
チップ	なし	

	ボルケルギアEX	属性
		HP: 120
攻撃	グラントバーナー／20■	
チップ	なし	

	ボルサーギア	属性
		HP: 160
攻撃	フレイムタワー／40■	
チップ	ステルスマイン	

	ボルサーギアEX	属性
		HP: 200
攻撃	グラントバーナー／60■	
チップ	ナビスカウト	ダイコウスイ

	ボルドロギア	属性
		HP: 240
攻撃	フレイムタワー／80■	
チップ	ステルスマイン	インビジブル

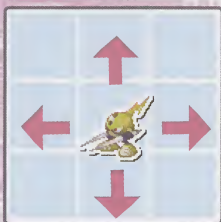
	ボルドロギアEX	属性
		HP: 280
攻撃	グラントバーナー／100■	
チップ	ステルスマイン ナビスカウト	インビジブル ダイコウスイ

退治したウイルス 03



移動方法 [つうしょう 通常]

ウイルスの
系統



ビリー

系

[ビリー] 系 ってこんなヤツ

動き回りながら、マヒ効果のあるサンダーボールで攻撃してくる。電気属性のウイルスなので、フーメランなどホ弱性のチップを使って倒すといい。

電
脳
ス
ク
ラ
ッ
プ
ブ
ッ
ク

ウ
ィ
ル
ス
大
百
科

この技でカウンター

サンダーボール



両手をあわせてしばらく力をためてから攻撃してくる。ため始めたときに攻撃を出すと、ちょうどいいタイミングで命中する。サンダーボールのスピードは遅く、失敗しても簡単にかわせるので、失敗を恐れずにねらっていきたい。

大変だったこと

サンダーボールが気になって戦いにくがった
サンダーボールはナビを追いかけてエリア内を漂っている。ほかのウイルスの攻撃をよけたときにぶつかりやすいので、シールドやバリアを張った状態でぶつかって消すといい。



◀強い種類ほど、長時間追いかけてくるサンダーボールを出してくる。後ろの列にさがるとよけやすい。

ビリー	属性
HP:50	
攻撃	サンダーボール/10
チップ	なし

ビリーズー	属性
HP:130	
攻撃	サンダーボール/40
チップ	ブラインド

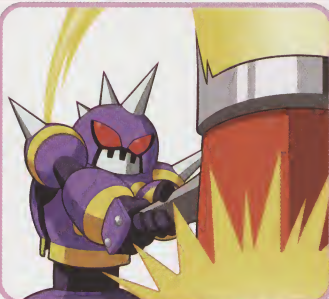
ビリーニック	属性
HP:210	
攻撃	サンダーボール/80
チップ	なし

ビリー-EX	属性
HP:100	
攻撃	サンダーボール/20
チップ	ダイコウズイ マヨイノモリ

ビリーズー-EX	属性
HP:170	
攻撃	サンダーボール/60
チップ	ダイコウズイ マヨイノモリ

ビリーニックEX	属性
HP:250	
攻撃	サンダーボール/100
チップ	ダイコウズイ マヨイノモリ

退治したウイルス **04**



ウイルスの
系統

ガイアント

系



「ガイアント」系 ってこんなヤツ

出現した場所から一歩も動かず、ハンマーで地震を起こし、ガレキを降らせてくる。また、攻撃するとき以外は石像になっていて攻撃を受けつけない。

移動方法 **動かない**

この技でカウンター

ハンマー

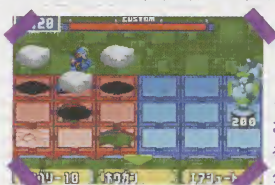


振り下ろしたハンマーが地面につく直前をねらう。ハンマーを振り上げてから叩きつけるまでの間隔を覚えてしまえば、簡単にきめられるようになる。バルカンなど攻撃のスピードが速いチップがオススメ。

大変だったこと

放っておくと穴だらけ

ハンマーをふりおろすと、こちら側に3つランダムでヒビパネルが出現。エリアが穴だらけになる前に、ブレイク性能があって、離れた相手手をねらえるHOWガンで早めに倒すといい。



◀1回の地震でガレキが3つここのエリアに落ちてくる。落ちる場所は毎回ランダムで変わる。

ガイアント		属性
HP:100		
攻撃	ハンマー直撃/20 ガレキ/20	
チップ	なし	

ガイアントEX		属性
HP:150		
攻撃	ハンマー直撃/40 ガレキ/40	
チップ	なし	

ガイアントラ		属性
HP:200		
攻撃	ハンマー直撃/60 ガレキ/60	
チップ	エアースチール・カウントボム	

ガイアントラEX		属性
HP:250		
攻撃	ハンマー直撃/80 ガレキ/80	
チップ	エアースチール・ヘビーゲージ	

ガイアンバン		属性
HP:300		
攻撃	ハンマー直撃/100 ガレキ/100	
チップ	カウントボム・デスマッチ 1	

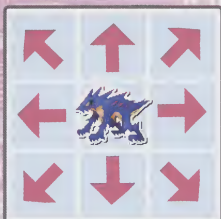
ガイアンバンEX		属性
HP:350		
攻撃	ハンマー直撃/150 ガレキ/150	
チップ	エアースチール ヘビーゲージ	カウントボム デスマッチ 1

退治したウイルス **05**



移動方法 [通常]

ウイルスの
系統



ガル

系

[ガル] 系 ってこんなヤツ

すばやく動き回りながら、ときどき止まって攻撃してくる。種類によってヒートショット、ヒートファイ、ヒートサイドと使う攻撃が変わる。

この技でカウンター

ヒートショット



カウンター

開いた口から炎が出てくる直前がカウンター
のタイミング。攻撃の動作は短いけど、ガル系の
ウイルスは5~6回移動してから攻撃してく
るクセを持っているので、移動が終わったタイ
ミングで攻撃を出すことで成功しやすい。

大変だったこと

動き回る習性を利用して攻撃

動き回っているのでキャノンなど攻撃範囲の
狭いチップは当てにくい。サンダーボールのよ
うに、エリアをしばらく漂う攻撃を出しておく
と、勝手に当たってくれる。



◀ワイドショットなら
よけつつ攻撃できる。ス
テルスマインを仕掛けておく
のも有効な手段。

ガル	属性
攻撃	ヒートショット/10
チップ	なし

ガルバー	属性
攻撃	ヒートファイ/40
チップ	なし

ガルドン	属性
攻撃	ヒートサイド/80
チップ	なし

ガル-EX	属性
攻撃	ヒートショット/20
チップ	なし

ガルバー-EX	属性
攻撃	ヒートファイ/60
チップ	なし

ガルドンEX	属性
攻撃	ヒートサイド/100
チップ	なし

退治したウイルス **06**

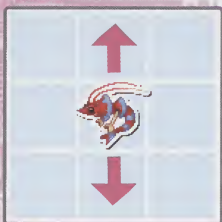


ウイルスの
系統

エビロン

系

移動方法 **エア**



「エビロン」系 ってこんなヤツ

空中に浮いた状態でエリアの上下を行き来しながらバブルショットで攻撃してくる。また、攻撃方法がバブルファイバブルサイドに変わる種類もいる。

この技でカウンター

バブルショット



バブルショットを発射する直前の、体を縮めた瞬間をねらうと決まる。攻撃を出す動作が速く、タイミングを予想するのも難しいので、無理にねらうよりサンダーボールなど電気属性のチップで倒すほうがいい。

大変だったこと

弾のスピードが速いバブルショット

攻撃のスピードが速いので、正面でチップを使って、相打ちになることがよくある。ツインファンクやワイドショットなど攻撃をかわしながら使えるチップがないとつらい。



◀ツインファンクで攻撃するときは縦に移動するので、結果的に攻撃をかわせることになる。

エビロン		属性
HP:60		
攻撃	バブルショット/10	
チップ	なし	

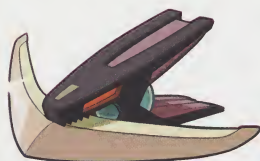
エビロンEX		属性
HP:100		
攻撃	バブルショット/20	
チップ	なし	

エビテル		属性
HP:130		
攻撃	バブルファイ/40	
チップ	なし	

エビテルEX		属性
HP:160		
攻撃	バブルファイ/60	
チップ	なし	

エビサイド		属性
HP:200		
攻撃	バブルサイド/80	
チップ	なし	

エビサイドEX		属性
HP:230		
攻撃	バブルサイド/100	
チップ	なし	



移動方法 [エア]

ウイルスの
系統

ラウンダ

けい系

[ラウンダ] けい系 ってこんなヤツ

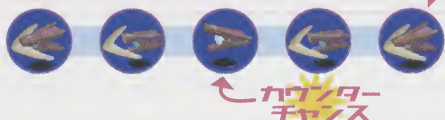
エリアを上下に移動しながらブーメランを飛ばして攻撃してくる。また、ブーメランを飛ばしている間以外はガード状態になって攻撃を受けつけない。

電脳スクラップブック

ウイルス大百科

この技でカウンター

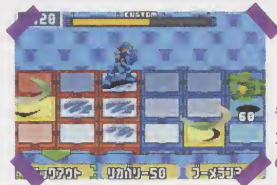
ブーメラン



ブーメランを発射した直後にカウンターを決められる。攻撃の動作がほとんどなく、正面からねらってもブーメランに打ち消されてしまうので、相手の後ろから攻撃できるパンフーランスだとカウンターを決めやすい。

大変だったこと

ブーメランを使い分ける種類に出会った強いウラスになると、中段の列で正面に向かって直進するブーメランを連続で出すようになる。サークルガンなど相手の正面に立たなくても攻撃できるチップなら楽に倒せる。



◀ ツインファンク、ブーメラン、ロール、ナンバーマンなどのチップも正面以外の位置から攻撃できる。

ラウンダ	属性
HP: 80	
攻撃	ブーメラン/10
チップ	なし

ラウンダラウ	属性
HP: 140	
攻撃	ブーメラン/40
チップ	パネルスチール

ラウンダバー	属性
HP: 200	
攻撃	ブーメラン/80
チップ	パネルスチール

ラウンダEX	属性
HP: 110	
攻撃	ブーメラン/20
チップ	パネルスチール

ラウンダラウEX	属性
HP: 170	
攻撃	ブーメラン/60
チップ	パネルスチール

ラウンダバーEX	属性
HP: 230	
攻撃	ブーメラン/100
チップ	パネルスチール

退治したウイルス **08**

ウイルスの
系統

ララパッパ

系



移動方法 **通常**



「ララパッパ」系 **ってこんなヤツ**

味方のサポートや、状態異常をもたらし演奏をしてくる。最後列で上下に動くだけなので、ハンフーランスやフーメランのチップが必ずヒットする。

この技でカウンター

オウエンカ



カウンター
チップス

動きを止めて、体を後ろに引いたときがチャンス。この状態で少しの間力をためるので、見てから攻撃しても間に合う。4〜5パネル移動してから止まって演奏するという行動パターンも覚えておけば、よりねらいやすくなる。

大変だったこと

攻撃を邪魔されるので最初に倒す

ほかのウイルスを攻撃しようとしても演奏で邪魔されるので、最初に倒しておくといい。ハンフーランスがないときは、ほかのウイルスの後ろに隠れていてもヒットするチップが有効。



「手前に敵がいても奥にいる敵を攻撃できる、ボム系やサーチボム系のチップも使いやすい。」

ララパッパ	属性
HP: 80	
攻撃	オウエンカ/0/演奏中は味方のウイルスが無敵
チップ	なし

ララチューバ	属性
HP: 120	
攻撃	ディスクード/0/演奏中はこちらのナビが混乱
チップ	なし

ララボーン	属性
HP: 150	
攻撃	ティンパニー/0/演奏中はこちらのナビが移動不可
チップ	なし

ララミュート	属性
HP: 180	
攻撃	サイレンス/0/演奏中はこちらのナビがブラインド
チップ	なし

ララホルン	属性
HP: 210	
攻撃	ホルン/0/演奏中は味方のウイルスが回復
チップ	なし

ララパッパEX	属性
HP: 240	
攻撃	オウエンカ/0/演奏中は味方のウイルスが無敵
チップ	なし



移動方法 [エア]

ウイルスの
系統

マグテクト

系



[マグテクト] 系 ってこんなヤツ

上下にゆっくり動き、攻撃するときには
最前列にワープしてマグショックをく
り出してくる。プリザードなど、攻撃
範囲が縦に広いチップが有効だ。

この技でカウンター

マグショック



カウンター
チャンス

パンチをくり出す直前がチャンス。その前に
手を上下に振り、こっちのナビを引き寄せてく
るので、いちばん離れた間合いからワザと引き
寄せられておいて、敵の目の前まで引き寄せら
れたところで攻撃するときめやすい。

大変だったこと

グイグイ引き寄せてくるマグショック

ストーンキューブなどの障害物を置いたり、
こっちのエリアの右端に穴を開けたりしておけ
ば、マグショックで引き寄せられても相手と隣
接しないので攻撃を受けることがない。



◀空中に浮いているので、
相手のエリアに穴を開けて
も無意味。必ず自分のエリ
アに空けること。

マグテクト	属性
HP: 70	
攻撃	マグショック / 10
チップ	なし

マグテクトEX	属性
HP: 110	
攻撃	マグショック / 20
チップ	なし

マグテクトビー	属性
HP: 140	
攻撃	マグショック / 40
チップ	なし

マグテクトビーEX	属性
HP: 180	
攻撃	マグショック / 60
チップ	なし

マグテクトシー	属性
HP: 220	
攻撃	マグショック / 80
チップ	なし

マグテクトシーEX	属性
HP: 250	
攻撃	マグショック / 100
チップ	なし

退治したウイルス 10



ウイルスの
系統

プルメロ

系

移動方法

ジャンプ



「プルメロ」系 ってこんなヤツ

跳ねながら移動し、突然こっちのナビ
に向かって体当たりをしてくる。浮い
ている間は攻撃が当たらないので、着
地に合わせて攻撃するのがコツ。

この技でカウンター

ハイバウンド



普通の移動と同じような動作で、こちらに跳
んてくるのでタイミングがわかりにくいけど、
少し力をためるような動作がある。その動作中
に攻撃を出せば、飛び跳ねる瞬間に攻撃が当た
ってカウンターになりやすい。

大変だったこと

ビョンビョン跳ねて攻撃が当たらない

常に飛び跳ねているので、こっちの攻撃を当
てにくい。体当たりの後は必ず跳んできた場所
に戻るの、しばらく逃げ回って、戻ったとこ
ろをねらい撃ちしていこう。



◀強い種類になると、こっ
ちのエリアに入ったあと、し
一度に何度も体当たりを仕
掛けてくる。

プルメロ	属性
	HP:80
攻撃	ハイバウンド/10 <input checked="" type="checkbox"/>
チップ	なし

プルメロDEX	属性
	HP:110
攻撃	ハイバウンド/20 <input checked="" type="checkbox"/>
チップ	なし

プルタロ	属性
	HP:140
攻撃	ハイバウンド/40 <input checked="" type="checkbox"/>
チップ	なし

プルタロDEX	属性
	HP:170
攻撃	ハイバウンド/60 <input checked="" type="checkbox"/>
チップ	なし

プルギロ	属性
	HP:210
攻撃	ハイバウンド/80 <input checked="" type="checkbox"/>
チップ	なし

プルギロDEX	属性
	HP:240
攻撃	ハイバウンド/100 <input checked="" type="checkbox"/>
チップ	なし

退治したウイルス 11



ウイルスの
系統

ダーマ

系

移動方法

通常



ダーマ 系 ってこんなヤツ

エリア内を動き回り、攻撃するときだけ動きを止めてエアホッケーをくり出してくる。動きが遅いので、弾のスピードが速い攻撃でねらい撃つといい。

この技でカウンター

エアホッケー



カウンター
チャンス

エアホッケーは動きを一度止めてから撃ってくる。動きが止まったのを見てから攻撃を出すと、ちょうどハンマーを垂直に振上げたところにヒットさせることが可能だ。弾のスピードが速いチップなら、簡単にきめられる。

大変だったこと

軌道の読めないエアホッケー

エアホッケーのスピードはウイルスのクラスが上がるにつれて速くなる。軌道を見切ってよけるのは難しいので、パネルに穴を開けて飛んでこないようにしましょう。



トリプルクラックを使えば、完全に攻撃を封じることができる。このスキに攻撃すれば安全に倒せる。

ダーマ		属性
		HP:90
攻撃	エアホッケー/20	
チップ	なし	

ダーマEX		属性
		HP:120
攻撃	エアホッケー/30	
チップ	パネルスチール	

ダーガ		属性
		HP:150
攻撃	エアホッケー/40	
チップ	パネルスチール	インビジブル
	ステルスメイン	

ダーガEX		属性
		HP:180
攻撃	エアホッケー/60	
チップ	エリアスチール	ステルスメイン

ダーダラ		属性
		HP:200
攻撃	エアホッケー/80	
チップ	インビジブル	ステルスメイン

ダーダラEX		属性
		HP:220
攻撃	エアホッケー/100	
チップ	エリアスチール	インビジブル
	ステルスメイン	

退治したウイルス 12

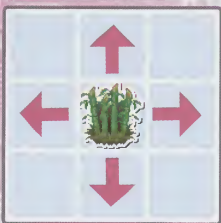


移動方法 [通常]

ウイルスの
系統

キルブー

系



[キルブー] 系 ってこんなヤツ

ウロウロしていると思っていたら、こちらのエリアにワープしてきて竹やりを突き出してくる。ウロウロしている間に炎属性の攻撃をねらうといい。

この技でカウンター

サイドバンブー



カウンター

敵が竹やりを突き出す直前に、ナヒの上下方向に攻撃判定があるツインファンクを出したらカウンターになる。こっちのエリアに入ってから攻撃をしてくるまで、少し間があるので、焦って早く出しすぎないことが大事だ。

大変だったこと

攻撃される前に倒す

サイドバンブーに反撃するのは危険なので、エリア内をウロウロしているときに攻撃するといい。動きが遅く攻撃を当てやすいので、炎属性のチップを使って一気に倒してしまおう。



◀ヒートサイドやエレメントフレアなど、炎属性のチップなら、数発当てるだけで倒せる。

	キルブー	属性 HP:70
攻撃	サイドバンブー/10	
チップ	なし	

	キルブーEX	属性 HP:110
攻撃	サイドバンブー/20	
チップ	なし	

	キルブーテ	属性 HP:130
攻撃	サイドバンブー/40	
チップ	なし	

	キルブーテEX	属性 HP:150
攻撃	サイドバンブー/60	
チップ	なし	

	キルブーロ	属性 HP:180
攻撃	サイドバンブー/80	
チップ	なし	

	キルブーロEX	属性 HP:200
攻撃	サイドバンブー/100	
チップ	なし	

退治したウイルス 13



移動方法 [エア]

ウイルスの
系統

ウェザース

系



「ウェザース」系 ってこんなヤツ

攻撃するときだけ上空から下りてきて、地形を変化させる各種属性のプレスを使ってくる。攻撃中は動かないのでダメージの大きい攻撃をねらえる。

電脳スクラップブック

ウイルス大百科

この技でカウンター

プレス全般



カウンター
チャンス

エリア内に下りてきたら、体を後ろにのけ反らせてからプレスを吐き出してくる。タイミングはプレスを吐き出す直前なので、姿を現しても焦って攻撃を出さず、のけ反ったときに攻撃を出せばちょうどいいタイミングでヒットする。

大変だったこと

攻撃範囲の広いプレス攻撃

プレスはパネルの地形を変化させるので、戦いにくくなる。最後列ならプレスが届かないので、いつそのこと前に出ないで最後列から攻撃していればいい。



◀自分の立ち位置に関係なく攻撃できて、ダメージも大きいメテオレインがあれば楽に倒せる。

ウェザース	属性
HP:80	
攻撃	ブリザード/10 氷 地 ウッディパウダー/10 毒 地
チップ	なし

ウェザーム	属性
HP:150	
攻撃	ブリザード/40 氷 地 エレキショック/40 雷 地
チップ	なし

ウェザーブ	属性
HP:210	
攻撃	ブリザード/80 氷 地 ヒートプレス/80 火 地 エレキショック/80 雷 地 ウッディパウダー/80 毒 地
チップ	なし

ウェザール	属性
HP:120	
攻撃	ブリザード/20 氷 地 ウッディパウダー/20 毒 地 ヒートプレス/20 火 地
チップ	なし

ウェザーネ	属性
HP:180	
攻撃	エレキショック/60 雷 地 ウッディパウダー/60 毒 地
チップ	なし

ウェザースEX	属性
HP:250	
攻撃	ブリザード/100 氷 地 ヒートプレス/100 火 地 エレキショック/100 雷 地 ウッディパウダー/100 毒 地
チップ	なし

退治したウイルス 14

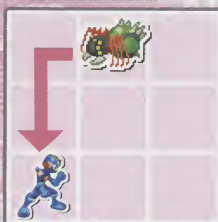


ウイルスの
系統

クモス

系

移動方法 通常



クモス 系 ってこんなヤツ

こっちのエリアに進入して、しばらくナビを追いがけたあと自分のエリアに戻る。追いがけられているときは、間合いを3にするとかわしやすい。

この技でカウンター

接触



こっちのエリアに姿を現してから1秒後くらいに動き始め、その瞬間に攻撃を当てるとカウンターになる。ツインファンクがカウンターどころかのチップが必至になるので、あらかじめ用意しておくといい。

大変だったこと

ホワイトウェブで行動範囲が狭くなる！

クラスが強くなると、ナビを追いかけるだけでなくホワイトウェブを残していく。エリアスチールで逃げ場所を広げておいて、炎属性のチップで早めに倒してしまおうといい。



ナビを追いかけたあとは必ず出現位置に戻るので、そこをヒートショットでねらい撃ちして倒す。

クモス	属性
HP: 80	
攻撃 接触/20	ホワイトウェブ/20
チップ なし	

クモスEX	属性
HP: 110	
攻撃 接触/30	ホワイトウェブ/30
チップ なし	

クモモート	属性
HP: 130	
攻撃 接触/40	ホワイトウェブ/40
チップ なし	

クモモートEX	属性
HP: 150	
攻撃 接触/60	ホワイトウェブ/60
チップ なし	

クモゲイツ	属性
HP: 170	
攻撃 接触/80	ホワイトウェブ/80
チップ なし	

クモゲイツEX	属性
HP: 190	
攻撃 接触/100	ホワイトウェブ/100
チップ なし	

退治したウイルス 15

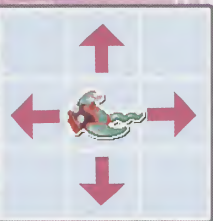


ウイルスの
系統

ゲイラーク

系

移動方法 [エア]



「ゲイラーク」系 ってこんなヤツ

エリア内をゆっくり動き回りながら、縦2パネル分のワイドショットを撃ってくる。攻撃は当てやすいので、電気属性の攻撃でねらい撃つといい。

電
脳
ス
ク
ラ
ッ
プ
ブ
ッ
ク

ウ
ィ
ル
ス
大
百
科

この技でカウンター

ワイドショット



移動しながら攻撃してくるうえ、予備動作も短いのでねらいにくい。4~5パネル分くらい移動してからワイドショットを撃ってくる習性があるので、攻撃を出すパネルに移動する直前に攻撃していこう。

大変だったこと

かわしにくいワテ2列のワイドショット

ほかのウイルスの攻撃と同時にワイドショットを出されるとよけきれないことが多い。メットガードをフォルダに組み込んでおいて、よけきれないときに使うといい。



◀ワイドショットを跳ね返しても、カウンターの衝撃は波は縦1パネル分になってしまふのは残念。

ゲイラーク	属性
	HP: 100
攻撃	ワイドショット/20
チップ	なし

ゲイラークEX	属性
	HP: 130
攻撃	ワイドショット/30
チップ	ブラインド

ゲイラス	属性
	HP: 160
攻撃	ワイドショット/40
チップ	スチールゼリー

ゲイラスEX	属性
	HP: 190
攻撃	ワイドショット/60
チップ	デスマッチ1 ヒライシン

ゲイラビル	属性
	HP: 220
攻撃	ワイドショット/80
チップ	デスマッチ1 スチールゼリー

ゲイラビルEX	属性
	HP: 250
攻撃	ワイドショット/100
チップ	ブラインド スチールゼリー デスマッチ1 ヒライシン

退治したウイルス 16



ウイルスの
系統

サーキラ

系

移動方法

通常

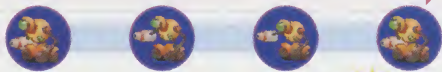


「サーキラ」系 けっこうなヤツ

エリアの外周をぐるぐる回りながらショットを連発してくる。間合いが近いとよけきれないので、最後列にさがってブーメランで攻撃するといい。

この技でカウンター

ラウンドショット



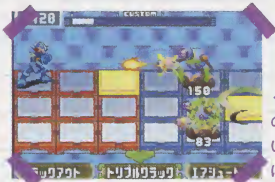
カウンターチャンス

攻撃中は常に移動していて攻撃動作もほとんどないので、ねらって成功させるのは難しい。ショットを撃つ間隔をバトルしながら覚えて、タイミングにあわせてカウンターのチップを使う方法がいちばん成功しやすい。

大変だったこと

設置タイプのチップで倒す

2体セットでショットを連発されると手がつけられない。メタルギアやカウントボムなどの設置タイプのチップを使って、あとは攻撃をかわすことに専念させておくといい。



移動ルートとブーメランの軌道がほとんど重なっているので、1回の攻撃で2体にダメージが与えられる。

サーキラ	属性
	HP: 110
攻撃	ラウンドショット/20
チップ	なし

サーキラ-EX	属性
	HP: 130
攻撃	ラウンドショット/30
チップ	なし

サーキライル	属性
	HP: 150
攻撃	ラウンドショット/40
チップ	なし

サーキライルEX	属性
	HP: 170
攻撃	ラウンドショット/60
チップ	なし

サーキランド	属性
	HP: 190
攻撃	ラウンドショット/80
チップ	なし

サーキランドEX	属性
	HP: 220
攻撃	ラウンドショット/100
チップ	なし

退治したウイルス 17



ウイルスの
系統

マルモコ 系



マルモコ 系 ってこんなヤツ

エリアの横列をひたすら突進している。
毛がバリアになっていて！発攻撃を当
てて毛を刈らなければいけないので、
連射できるバルカンが有効。

移動方法

通常

この技でカウンター

モコアヘッド



動き出した瞬間がカウンターのタイミングな
ので、パネルに穴を開けたり、障害物を置いた
りして、一度突進を止める必要がある。動きを
止めるときはクラックアウトやストーンキュー
ブ、サントリングなどのチップを使おう。

大変だったこと

バルカンを持っていなくて困ったときは？

バルカンや突進を止められるチップを持って
いないときは、バスターを1発だけ撃ったあと、
突進をよけながら急いでツインファンクやワイ
ドショットを使って攻撃していこう。



◀マルモコの姿が見えたら
1発だけ撃ってすぐにバス
ターを止めれば、チップの
攻撃が間に合う。

マルモコ	属性
	HP:60
攻撃	モコアヘッド/10
チップ	なし

ミルモコ	属性
	HP:120
攻撃	モコアヘッド/40
チップ	なし

ゲルモコ	属性
	HP:180
攻撃	モコアヘッド/80
チップ	なし

マルモコEX	属性
	HP:90
攻撃	モコアヘッド/20
チップ	なし

ミルモコEX	属性
	HP:150
攻撃	モコアヘッド/60
チップ	なし

ゲルモコEX	属性
	HP:220
攻撃	モコアヘッド/100
チップ	なし

電
脳
ス
ク
ラ
ッ
プ
ブ
ッ
ク

ウ
イ
ル
ス
大
百
科

退治したウイルス 18



ウイルスの
系統

ウォーラ

系



移動方法 [動かない]

[ウォーラ] 系 ってこんなヤツ

出現した位置から動かず、2本の牙を飛ばして攻撃してくる。攻撃はナビがよけてくれるので、しつかり2本の牙をよけきってから、反撃するといい。

この技でカウンター

ツインファンク



頭を下げて力をためる動作をしたときに攻撃したら、ちょうど牙を飛ばした瞬間にヒットする。攻撃時間の長いバルカンでねらって失敗すると、確実に相手の攻撃に当たってしまうので、単発の攻撃でねらったほうが安全だ。

大変だったこと

攻撃をささげる牙をかくぐる

正面からの攻撃は牙にささげられてしまうことが多いので、牙をかわしてから素早く攻撃しよう。ナビの位置に関係なく攻撃できるチップを使えばより簡単に倒せる。



◀メテオレインならここで発動しても必ず全弾ヒットさせられる。サーチボムやサークルガンも有効だ。

ウォーラ	属性
HP: 100	
攻撃	ツインファンク/10
チップ	なし

ウォーラEX	属性
HP: 130	
攻撃	ツインファンク/20
チップ	ブラインド リカバリー80

ウォーラッド	属性
HP: 160	
攻撃	ツインファンク/40
チップ	ブラインド リカバリー80 デスマッチ1

ウォーラッドEX	属性
HP: 190	
攻撃	ツインファンク/60
チップ	デスマッチ1 リカバリー150

ウォーゴドン	属性
HP: 220	
攻撃	ツインファンク/80
チップ	デスマッチ1 リカバリー150 ブラインド

ウォーゴドンEX	属性
HP: 260	
攻撃	ツインファンク/100
チップ	デスマッチ1 リカバリー150 ブラインド



ウイルスの
系統

エレンプラ

系

移動方法 [動かない]



[エレンプラ] 系 ってこんなヤツ

出てきた位置から動がず、正面に向か
ってさまざまな属性のプレスを飛ばし
てくる。正面以外の位置から攻撃でき
るチップを使えば楽に倒せる。

電
脳
ス
ク
ラ
ッ
プ
ブ
ッ
ク

ウ
イ
ル
ス
大
百
科

この技でカウンター

エレメントプレス

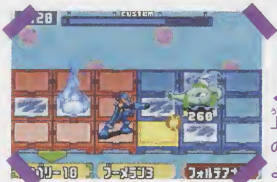


種類によって属性は変わるが、攻撃の動作は
同じ。プレスを吐く直前の、体を縮めたときに
攻撃を当てればカウンターになる。一定のリズ
ムで攻撃をくり返すので、2、3回攻撃を見れ
ばタイミングをつかめるはずだ。

大変だったこと

マグマパネルを壊して復元

エレメントプレスが飛んだ先のパネルは、プ
レスと同じ属性のパネルに変化する。ダメージ
を受けるマグマパネルに変化したときは、一度
壊して復元させたほうが安全に戦える。



◀必ず属性つきのパネルの
上にいるので、有利な属性
のチップを選んで攻撃する
ようにした。

エレンプラ	属性
HP: 100	
攻撃	エレメントプレス/20 ■ 地
チップ	なし

エレンプラ2	属性
HP: 140	
攻撃	エレメントプレス/30 ■ 地
チップ	なし

エレンプラ3	属性
HP: 180	
攻撃	エレメントプレス/40 ■ 地
チップ	なし

エレンプラ4	属性
HP: 220	
攻撃	エレメントプレス/60 ■ 地
チップ	なし

エレンプラ5	属性
HP: 260	
攻撃	エレメントプレス/80 ■ 地
チップ	なし

エレンプラEX	属性
HP: 300	
攻撃	エレメントプレス/100 ■ 地
チップ	なし

退治したウイルス 20



ウィルスの
系統

ボムボーイ

系

移動方法 [通常]



[ボムボーイ] 系 けっこうなヤツ

こっちのエリア全域にダメージを与え
るボーズボムを作り出しては、押し
出してくる。左右を行き来するので、
横方向に貫通するチップが有効。

こうしてやっつけた

ボムを貫通するバルカン

ボーズボムが盾になって攻撃を当てにくい
ので、貫通したり、後ろに誘爆するチップを使
おう。ボムが置かれるパネルに穴を空ければこ
っちのエリアに入ってこれないので楽だ。



◀ 最前列で待ち構えて、こっ
ちに近いところを攻撃
力の高いロングブレードで
斬りつける戦法も有効。

大変だったこと

ボーズボムが何回も復活した

ボーズボムだけを壊していたら、何度も復
活してきりが無い。ボムを設置されてしまっ
たら、エアシュートやフウジンラケットなどのチ
ップで押し戻してしまおう。



◀ トップウのチップを使う
と、ボーズボムを押し出
せなくなる。最初に使っ
ておくに楽に戦える。

ボムボーイ	属性
HP: 50	
攻撃	ボーズボム / 20
チップ	なし

ボムボーイEX	属性
HP: 80	
攻撃	ボーズボム / 40
チップ	なし

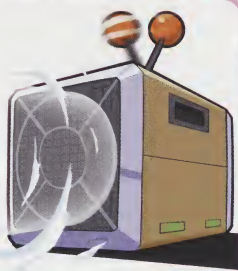
ボムワーカー	属性
HP: 120	
攻撃	ボーズボム / 60
チップ	なし

ボムワーカーEX	属性
HP: 150	
攻撃	ボーズボム / 80
チップ	なし

ボムレイバー	属性
HP: 180	
攻撃	ボーズボム / 100
チップ	なし

ボムレイバーEX	属性
HP: 220	
攻撃	ボーズボム / 150
チップ	なし

退治したウイルス 21



ウイルスの
系統

ウィンドボックス

系

移動方法 **動かない**



「ウィンドボックス」系 **ってこんなヤツ**

トップウまたはスィコミの風を吹き続け、直接ダメージを与えてくることはない。ほかのウイルスの攻撃をよけにくくなるので最初に倒しておきたい。

電
脳
ス
ク
ラ
ッ
プ
ブ
ッ
ク

ウ
ィ
ル
ス
大
百
科

	ウィンドボックス	属性	HP:80
	ウィンドボックス2	属性	HP:150
	ウィンドボックス3	属性	HP:250
攻撃	トップウ		

	バキュームファン	属性	HP:80
	バキュームファン2	属性	HP:150
	バキュームファン3	属性	HP:250
攻撃	スィコミ		

コラム バスティングレベルの計算式

■バスティングレベルを意識して戦おう

バトル中のナビの行動にはポイントが設定されていて、その合計がバスティングレベルになる。どの行動が何ポイントかがわかれば、高いレベルを意識的に狙えるようになる。

バスティングレベルを算出する公式

$$\text{エンカウント} + \text{のけぞった回数} + \text{ダブル(トリプル)デリートの有無} + \text{カウンターの有無}$$
 それぞれにポイントがあり、その合計がバスティングポイントとなる

※ポイントの 計算方法

のけぞった回数

回数	ポイント
0	+1
1	±0
2	-1
3	-2
4~	-3

デリートタイム (対ウイルス戦)

回数	ポイント
0:00:00~0:05:00	7
0:05:01~0:12:00	6
0:12:01~0:36:01	5
0:36:01~9:59:59	4

カウンターの回数

回数	ポイント
1	+2
2	+4
3回以上	+6

デリートタイム (対ナビ戦)

回数	ポイント
0:00:00~0:30:00	10
0:30:01~0:40:00	8
0:40:01~0:50:01	6
0:51:01~9:59:59	4

ダブル(トリプル) デリートの有無

デリートの種類	ポイント
ダブルデリート	+2
トリプルデリート	+4

① ナビの^{しゅ しん}写真



② ナビの名前

② ナビの名前

③ ナビの属性

④レベルごとのHP

⑤ ナビの移動方法

ウイルスの移動方法と同じく、^{い どう ほう ほう}“通常”^{お じ じ ゅ う}“フ
ロート”“エア”“ジャンプ”の4つのタイ
プがいる。

⑥ナビの特徴

バトルしたナビの基本的な行動の傾向と、
その対策を解説している。

⑦ ナビが^{つか}使ってきた^{わざ}技

バトルしたナビが使ってきたわざの、攻撃力
や属性などの基本的なデータをレベルごと
に掲載している。また、それぞれのわざの特
徴と簡単な対処法を解説しているほか、攻
撃範囲や軌道がわかりにくいものには、図
と矢印を掲載している。

8 ナビの倒しかた

バトルで倒したナビについては、どんな戦いかたをしたか？ どのような攻撃が有効だったか？ などを解説している。

⑨カウンターを決めかた

カウンターをねらいやすかった技をひとつ
選んで、連続写真にどの動作中に攻撃を当
てれば成功したかと、その具体的なねらい
かたを解説する。



い どう ほう ほう
移動方法

つうじょう
通常

MEMO

このナビの
とくちょう
特徴

バトルしたナビ 01

ノーマルナビ

属性	HP	V1	V2	V3	SP
		300	600	800	1200

主にキャノンで攻撃してくるので、離れた
間合いで攻撃をよけると同時にツインファ
ングやワイドショットで反撃するといい。



い どう ほう ほう
移動方法

つうしょう
通常

MEMO

このナビの
とくちょう
特徴

バトルしたナビ

ヒーelnナビ

属性		HP	V1	V2	V3	SP
			400	700	900	1300

ヒールナヒを倒せはそこでバトルが終わる
のでウィルスは無視。邪魔なときは誘爆効
果のあるチップでまとめて攻撃する。

バトルしたナビ 03



移動方法 フロート

ロール

属性



HP

V1

V2

V3

SP

500

800

1100

1600

MEMO

このナビの
特徴

動きが素早いうえ、ウィルス（ウイルス）を召喚するの
で攻撃を当てにくかった。エリア内をくま
なく動き回るのでホワイトウェブが有効。

ロールウィップ

攻撃力	V1	10	V3	40
	V2	20	SP	60



突然目の前に現れて、頭の飾りを振り回す。ソード系のチップを使って返り討ちにしよう。後ろによけたら横に、上か下によけた場合は縦に攻撃範囲の広いチップで反撃するといので、素早く適切なチップを選択したい。また、こちらのエリアに入ってくる攻撃なので、アイフォームを使ってダメージを与えることもできる。



ロールアロー

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



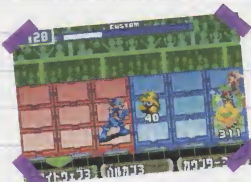
先端がハートの形をしている矢を放つ技。使おうとしたチップを破壊する効果があるが、一直線に飛んでくだけなので、かわすのは簡単。こちらのナビと横軸が合ったときに使ってくるので、矢を放つタイミングが分かりやすく、反撃もしやすい。矢を撃ったあとはしばらく動きが止まるので、縦に攻撃範囲の広いチップで反撃しよう。



こうしてやっつけた

ロールウィップをかわして攻撃！

ロールウィップを使うときは向こうから近づいてくるので、その時をねらえばいい。



よく使ったチップ
ホワイトウェブ系
サインファング系
アイフォーム

「エリア中を素早く動き回るので、ホワイトウェブに当たってくれることが多い。」

この技でカウンター

ロールアロー



ロールアローを撃とうと正面に立ったときに、キャノンやバルカンなどの発生の早い攻撃で攻撃すればカウンターをきめやすい。

バトルしたナビ **04**

ガッツマン

属性



HP

V1

600

V2

900

V3

1300

SP

1800

MEMO

このナビの
特徴

パンチや腕のマシンガンで攻撃してくる。
間合いを2以上に設定しておけば、どの攻撃も簡単にかわすことができる。

移動方法

通常

ガッツクエイク

攻撃力	V1	30	V3	80
	V2	50	SP	150



両腕を地面に叩きつけて、こちらのエリアにランダムでヒビパネルを作り、3箇所にガレキを降らせる技。叩きつける両腕にも1パネル分攻撃判定があるので、間合いを2以上離して降ってくるガレキだけをかわしてから反撃をねらうといい。また、ガッツマンの目の前が穴パネルのときは叩きつけても何も起こらないので、テストマッチ2で完全に封じすることも可能だ。

ガッツマシンガン

攻撃力	V1	5	V3	20
	V2	10	SP	30



腕に仕込んだ、マシンガンを持つ技。上下どちらがにかわしながら、ツインファンクで反撃するといい。

ガッツパンチ

攻撃力	V1	40	V3	100
	V2	70	SP	200



威力が高い技で、当たると1パネル後ろに吹き飛ばされる。間合いを2以上にすれば攻撃は当たらない。



こうしてやっつけた

間合いを取って攻撃

近距離の強力な攻撃を避けるため、距離を取って弾のスピードが速いチップで攻撃した。

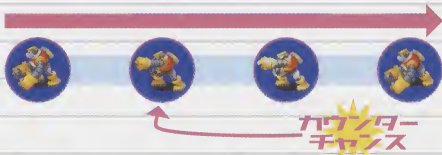


キャノン系
バルカン系
ツインファンク系

◀間合いを2以上とってしまえば、ガッツパンチは当たらない。

この技でカウンター

ガッツマシンガン



ガッツマシンガンは構えてから撃つまでがとて素早い。だから、腕を出す前のじっとしている状態で攻撃をくり出せばヒットしやすい。



バトルしたナビ 05

ナンバーマン



属性

HP

V1

V2

V3

SP

500

800

1100

1600

MEMO

このナビの
特徴

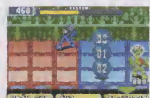
攻撃範囲の広い技を持っている。間合いを離してくるので、パンフーランスなど、最後列を攻撃できるチップが有効だ。

電脳スクラップブック

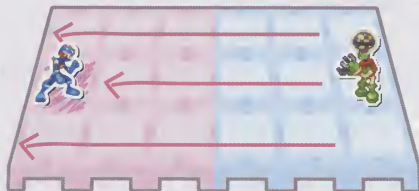
電脳世界で出会ったナビたち

ナンバーボール

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



真ん中の縦の列に巨大な球を出現させて、一斉に転がしてくる技。列を崩さずに向かってくるので、よけるのは難しいが、球に書いてある数字のぶんだけバスターを当てると簡単に壊せる。必ず最後列から使ってくるようなので、両手を上げる動作を目印にしてパンフーランスやフーメランを使い、確実に攻撃をヒットさせていこう。

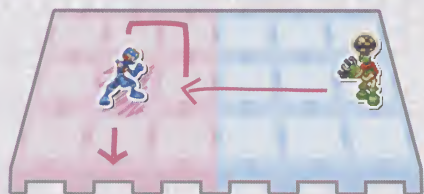


ナンバーララー

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



途中で軌道を変える三角定規を投げつける技。1発撃つと一瞬動きが止まるので、そのスキにやけよう。



サイコロボム

攻撃力	V1	10×1~6	V3	40×1~6
	V2	20×1~6	SP	50×1~6



HPが少なくなると使い始める。中央に落ちると回避できないので、コガシタやインビジブルが必勝。

こうしてやっつけた

最後列の攻撃に特化したデッキで臨む

ナンバーボールの攻撃中がダメージチャンス。最後列をねらえるチップでデッキを組もう。



よく使ったチップ
フーメラン系
バルカン系
パンフーランス

▶ナンバーボールはくり返し使ってくる。そのときにダメージを与えていこう。

この技でカウンター

ナンバーボール



ナンバーマンが最後列で動きを止めたときにキャノン撃つたら、タイミングよくヒットする。パンフーランスも効果的だ。

バトルしたナビ 06

ファイアマン

属性



HP

V1

V2

V3

SP

700

1000

1400

1800

MEMO

このナビの
特徴

火炎放射や爆弾で攻撃してくる。フレイムサークルを使ったら必ずファイアーマンがファイアタワーを出してくる。

移動方法

通常

ファイアーム

攻撃力	V1	25	V3	70
	V2	40	SP	120



画面端まで届く炎を放射する技。撃っている間は動きが止まるので、そこが反撃のチャンス。

ファイアボム

攻撃力	V1	25	V3	70
	V2	40	SP	120



落下地点でしばらく燃え続ける爆弾を発射する。残り火は、ワイドショットで攻撃するついでに消そう。

フレイムタワー

攻撃力	V1	25	V3	70
	V2	40	SP	120



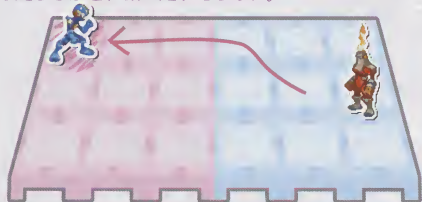
追尾機能のある火柱を噴き上げる技。一度後ろにやり過ごせばそれ以上追ってこない。

フレイムサークル

攻撃力	V1	—	V3	100
	V2	60	SP	150

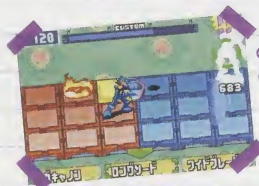


V2以降が使ってくる攻撃で、こちらのエリア外周を炎が取り囲む。炎が消えるまで攻撃は仕掛けないように。



こうしてやっつけた

ファイアボムを撃ったときがねらい目
ファイアボムを撃ったスキをねらって、ワイドショットやブリザードを使うといい。



ワイドショット系
ブリザード系
キャン系

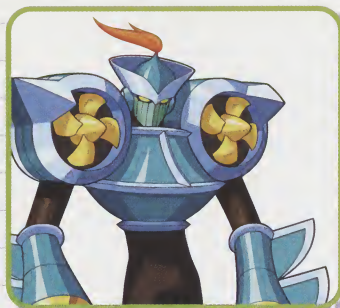
▲当てやすく、2倍のダメージを与えられるワイドショットがオススメ。

この技でカウンター

ファイアーム



ファイアームを撃つときはファイアマンが正面に立ち、両腕をつきだすので、そこをねらって攻撃を出せばタイミングよく当たる。



バトルしたナビ 08

ウインドマン

属性



HP

V1

V2

V3

SP

700

1000

1300

1600

MEMO

このナビの
特徴

トップウやサイコミ効果のある風を起こして攻撃をよけにくくする。バリアやインビジブルを使うと普通に動ける。

移動方法

エア

パートクラッシュ

攻撃力	V1	30	V3	80
	V2	50	SP	100



遠くさんの風を飛ばして攻撃してくる技。風の影響でよけにくいので、バスターで撃ち落そう。

ラウンドトルネード

攻撃力	V1	30	V3	80
	V2	50	SP	100



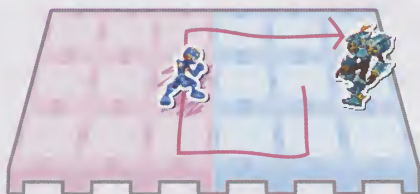
ウインドマンの前方2パネル目を中心に円を描く竜巻を3発放つ技。サイコミの風が吹いたらその前がれ。

プロペラボム

攻撃力	V1	30	V3	80
	V2	50	SP	100



ウインドマンの正面から爆弾が2つ発射され、エアの上下に別れて2つちに向かってくる技。ナビと縦の列で隣り合うと、ナビめがけて直角に曲がってくる。トップウやサイコミの風が飛ばされて、よけた爆弾にぶつかってしまうことがある。そこで、ダメージを防ごうとバリアを使うと、風の影響も受けなくなって簡単にかわせるようになるのだ。



こうしてやっつけた

風の影響を受けない攻撃を選ぶ

風の影響で間合いが合わせにくいので、間合いに関係なく当たるチップを使っていく。

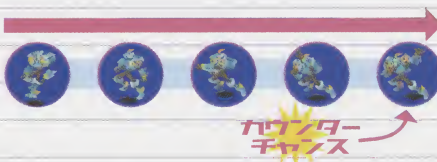


バリア系
キャンボン系
サーチャボム

ウインドマンは最後列にすることが多いので、パンブランスも有効。

この技でカウンター

ラウンドトルネード



ラウンドトルネードを出すために、体をひねった瞬間がチャンス。弾のスピードが早いキャンボン系のチップがねらいやすい。

バトルしたナビ 09



サーチマン

属性



HP

V1

V2

V3

SP

900 1200 1400 1600

MEMO

このナビの
特徴

エリア内を小刻みに移動しつつ、攻撃してくる。直線的な攻撃は当てにくい。攻撃中のスキが大きいのでそこがねらい目になる。

移動方法

通常

スコープガン

攻撃力	V1	10	V3	20
	V2	15	SP	30



障害物や位置に関係なく、照準が合えばどこからでも攻撃が命中する。動いていれば当たることはない。

サテライトレイ

攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	120



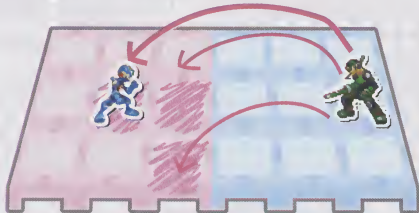
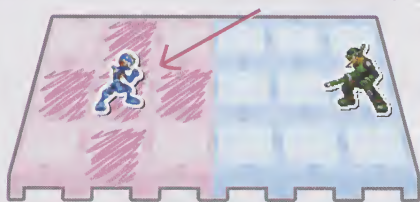
照準が合った場所にレーザーで攻撃する技。攻撃範囲は十字型で、中央のパネルをヒビパネルにする。

サーチグレネード

攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	120



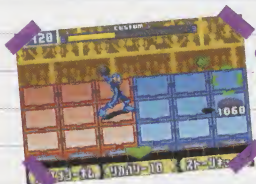
サーチマンが地中に潜り、一定時間で爆発する手榴弾を2つ投げてくる技。手榴弾は落ちたパネルとその上下左右に攻撃範囲があり、投げてきた順に爆発していく。手榴弾は攻撃すれば壊すことができるので、よけきれないときは壊すといひ。とくに、V2以降は手榴弾を投げる敵が3つに増えるので、1つが2つは壊しておかないとよけきれなくなる。



こうしてやっつけた

対ユカシタ性能のあるチップで攻撃

サーチグレネードの攻撃中に、ボムやボウガンなど対ユカシタ性能を持つチップで反撃。



サーチボム
ボウガン
ワイドショット系

◀手榴弾を投げるときは地中でしばらく動きを止めるので、その間に攻撃するといひ。

この技でカウンター

サテライトレイ



サテライトレイの照準が移動しているときがカウンターのねらい目。照準が自分に合った瞬間に攻撃すると、カウンターがきまりやすい。

バトルしたナビ 10



アクアマン

属性



HP

V1

500

V2

900

V3

1300

SP

1600

MEMO

このナビの
特徴

攻撃、移動の制限、防御を兼ね備えたスイ
トウカンを置き、水属性の攻撃をしがけ
る。攻撃をうまく当てる工夫が必要だ。

移動方法

通常

アクアホース

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



水の爆弾を撃ち込んで、水が落ちた場所と1パネル
後ろの計2パネルに泡を立てて攻撃する技。

アクアハウガン

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



水のハウガンを投げ込む攻撃。投げってから地面に落
ちるまでの動きを止めている間に反撃するといふ。

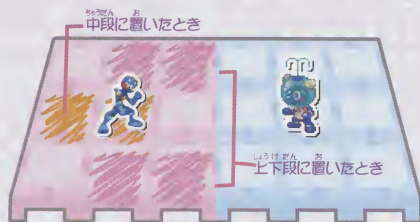


スイドウカン

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



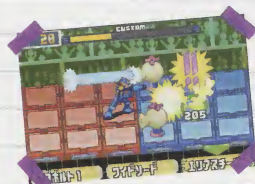
アクアマンのエリア最前列の上下、またはこちらの
エリア中段の最前列に出現して、横2パネルに放水す
る技。スイドウカンはブレイク性能のあるチップで壊
せるので、エアホッケーなどの正面に立たなくても攻
撃できるチップで壊すといふ。また、エリアスチール
を使って、盾合いを広く設定しておくこと、移動できる
パネルが増え、断然戦いやすくなる。



こうしてやっつけた

最前列に出てきたら攻撃

最前列に出てきたときにサンダーボールを連
続で当てると、簡単にHPを減らせる。



サンダーボール系
キャンノン系
エリアスチール

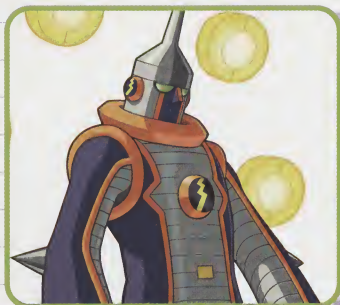
スイドウカンに邪魔されな
いように、なるべく前に出て
から使うようにするといふ。

この技でカウンター

アクアハウガン



アクアハウガンはアクアホースを散発撃った
あとに投げけてくることが多い。スイドウカンが
中段にないときにねらっていくといふ。



移動方法

通常

サンダーマン



属性


HP

V1	V2	V3	SP
1000	1200	1400	1700

MEMO

このナビの特徴


エリア外周を回る雷雲を伴って登場し、サンダーマン自身は攻撃するとき以外は常にエリアの最後列にいる。

エレキビーム					
攻撃力	V1	40	V3	100	
	V2	60	SP	120	



横一直線に電流を放電する。必ず最前列で使うので、よけながらワイドソードで反撃するといひ。



サンダーボルト				
攻撃力	V1	40	V3	100
	V2	60	SP	120

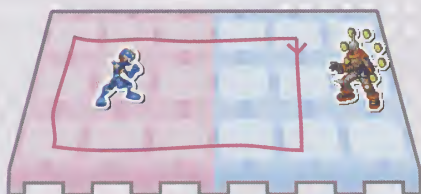


ナビのいるパネルに雷を3連続で落す技。雷雲の動きが止まっていれば、よけるのは簡単。

[らい うれん ちょくげき 雷雲 (直撃)]				
攻撃力	V1	20	V3	50
	V2	30	SP	60



雷雲がエリア外周を時計回りに回っていて、当たるとマヒしてしまう。サンダーマンのレベルが上がると、雷雲のスピードも上がる。通り道にストーンキューブを置くと、動きを止めることができる。雷雲自体がストーンキューブを壊すことはないのて、相手エリアの最前列下段にストーンキューブを置けば、ほぼ完全に封じることができ、有利に戦える。



こうしてやっつけた

バンブーランスで反撃

エレキビームの攻撃中以外は最後列にいるので、落雷中にバンブーランスで反撃した。



ストーンキューブよく使った
バンブーランス
ソード系

ストーンキューブが壊れてしまうので、ブーメランを使うのは避けるように。

この技でカウンター

エレキビーム



エレキビームを出そうと最前列にきた瞬間がチャンス。出てきたところをソードで迎撃すると自然にカウンターになることが多い。



移動方法

フロート

バトルしたナビ 12

メタルマン

属性



HP

V1

V2

V3

SP

800

1200

1600

2000

MEMO

このナビの
特徴

お互いのエリア中段にメタルギアが設置される。これを最初に壊すとメタルプレートがよけやすくなって戦いやすい。

メタルギア

攻撃力

V1

30

V3

80

V2

50

SP

100



エリア中央を左右に往復している砲車。フレイク性能のあるチップで壊せばその後は復活しない。



メタルプレート

攻撃力

V1

30

V3

80

V2

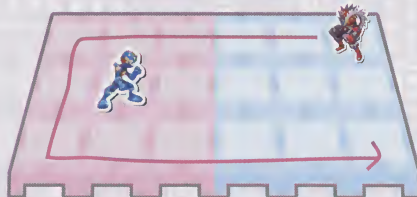
50

SP

100



ブーメランのチップと同じ軌道を描く攻撃。必ずエリアの上段が下段に移動してから撃ってくる。



メタルミサイル

攻撃力

V1

30

V3

80

V2

50

SP

100



ナビがいるパネルにミサイルを3発続けて撃つ技。しつかり3発よけてから反撃しないと当たってしまう。

メタルフィスト

攻撃力

V1

—

V3

160

V2

100

SP

200



目の前のパネルに拳を振り下ろし、穴を開ける。メタルプレートやメタルミサイルに続けて使ってくる。

こうしてやっつけた

メタルプレートはシラハドリで返す

メタルプレートはソード性能の技なので、シラハドリを使ってダメージを与えられる。



ブーメラン系
シラハドリ
エアホッケー系

◀エリアの端にすることが多いので、ブーメランがよくヒットした。

この技でカウンター

メタルプレート



メタルプレートを使おうとしたときがチャンス。必ずエリアの端から撃つので、ブーメランでねらうと、成功しやすい。



バトルしたナビ 13

ジャンクマン

属性	HP	V1	V2	V3	SP
		700	1000	1300	1600

MEMO

このナビの
特徴

エリアの最後列でヒ下に移動しながら、ゴミの塊やボルトを発射してくる。攻撃をよけるため、間合いを広くとって戦いたい。

電 脳 世 界 で 出 会 っ た ナ ビ た ち

電 脳 世 界 で 出 会 っ た ナ ビ た ち

ジャンクキューブ

攻撃力	V1	30	V3	80
	V2	50	SP	100



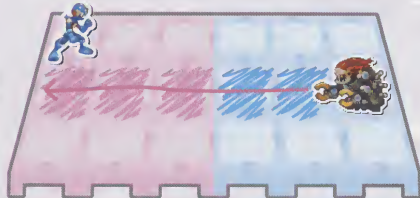
ゴミの塊を発射する技。バスターを1発当てると進む速度が落ちてかわしやすくなる。

ジャンクプレス

攻撃力	V1	45	V3	120
	V2	75	SP	150



腕を伸ばして敵を押しつぶす技。攻撃前に体を後ろに引くので、すぐに間合いを引にしがたそう。

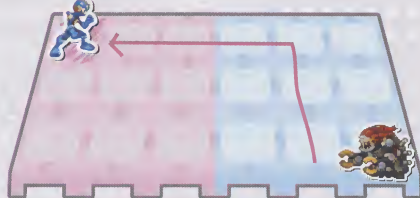


ボルトミサイル

攻撃力	V1	30	V3	80
	V2	50	SP	100



ボルトを腕から何本も高速で撃ち出す技。レベルが上がるごとに撃ち出されるボルトの数が増えていく。レベルが低いうちは、簡単にかわせるが、ボルトの数が増えてくると間合いを広くしないとすべてかわすのは難しい。ストーンキューブはすぐに壊されてしまうので、インビジブルやコガタ、バリアなどを使って回避するとい。



こうしてやっつけた

動きを封じてボムで攻撃

エリアスチールとダブルクラックで動きを封じたあと、ボムを投げつけて攻撃しよう。



エリアスチール
ダブルクラック
エナジーボム

威力の高いエナジーボムをどんどん投げ込んで一気にHPを減らした。

この技でカウンター

ボルトミサイル



撃つ瞬間に攻撃を当てる。ハンブランスは最後列を動かさないジャンクマンに確実にヒットするのでタイミングを計るだけでOK。

バトルしたナビ 14



ブルース

属性



HP	V1	V2	V3	SP
1000	1300	1600	1800	

MEMO

このナビの
特徴

小刻みに移動しながら、斬りつけてくる。こちらの攻撃をシールドで防御するので、フレイク性能のあるチップを多用するといふ。

移動方法

通常

ワイドソード

攻撃力	V1	40	V3	90
	V2	60	SP	120



目の前に現れて、攻撃範囲が縦3パネルのソード攻撃をくり出す。最後列にいとと逃げられない。



ファイターソード

攻撃力	V1	40	V3	90
	V2	60	SP	120



最前列からソード攻撃をくり出す。エアースチールを使って間合いを4以上にすれば攻撃は当たらない。

テルタレイエッジ

攻撃力	V1	—	V3	180
	V2	—	SP	200



エリア内を高速で移動し、ワイドソードで斬りつけてくる技。移動する順番は下図のとおり。



ヒハインドスラッシュ

攻撃力	V1	—	V3	90
	V2	60	SP	120

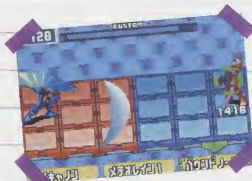


攻撃をかわし、後ろに現れてソードで攻撃するカウンター技。この攻撃でもシラハドリが暴動する。

こうしてやっつけた

間合いを5にしてシラハドリ

シラハドリを使って最後列でワイドソードをワザと受けると確実にダメージを与えられる。



シラハドリ
よく使った
アイフォーム
ステルスマイン

ブルースのワイドソードは間合いを5にすれば必ずこちらのナビに当たる。

この技でカウンター

ワイドソード



ソードで斬ろうと、こっちのエリアに入ってきた瞬間がカウンターをきめるチャンス。剣を振ってくる前に攻撃を当てれば成功する。

バトルしたナビ 15



スターマン

属性



HP

V1	V2	V3	SP
600	900	1200	1500

MEMO

このナビの
特徴

素早く移動するので、攻撃を当てにくい。
ただ、攻撃するときは動きが一瞬止まるので、そのスキをねらって攻撃するとい。

移動方法

フロート

スターアロー

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



先が星の形をした矢を一線に飛ばす技。連続で撃ってくるので、すべてよけきってから反撃しよう。

ムーンダンス

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



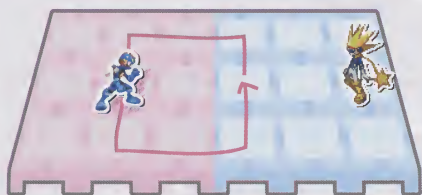
2~3パネル前方に月を出現させて攻撃する技。月は出現した場所から時計回りに移動する。

キラキラメテオ

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



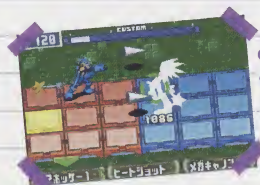
こちら側のエリア1パネルに流星を降らせる技で、単発のときと、最大5回連続して降るときがある。かわすのは簡単だが、かわしたところにスターアローを放てることが多い。キラキラメテオをかわした先にスターマンがいたときは、すぐにキャノン系などの正面に飛びチップで攻撃して、スターアローの攻撃を防ぐとい。



こうしてやっつけた

動きが止まった瞬間をねらえ！

スターマンがスターアローを撃ったあとに、しばらく動きを止めるときがねらい目。



よく使った
ツインファンク
ワイドソード
キャノン系

★スターアローをかわしつつ、ツインファンクを使うと当たりやすかった。

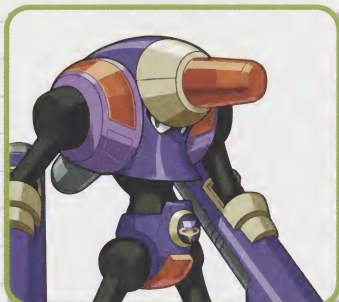
この技でカウンター

スターアロー



スターマンが弓を構えた瞬間がカウンター攻撃のチャンス。スターアローを撃つために正面に立ったところをねらった。

バトルしたナビ 16



移動方法 [通常]

ナバームマン

属性



HP

V1	V2	V3	SP
900	1200	1500	1800

MEMO

このナビの
特徴

バルカンアームと2種類のボムで攻撃してくる。V3以上はヒライシンをよく使うので、電気属性のチップは使わないほうがいい。

バルカンアーム

攻撃力	V1	15	V3	30
	V2	20	SP	40



攻撃するときは赤い照準が現れるので、それが出現したら、攻撃の手を止めて回避に専念しよう。

ナバームボム

攻撃力	V1	80	V3	160
	V2	120	SP	200



ナビに照準が合くと、地面に落ちた場所を中心に、周囲のパネルすべてが効果範囲となるボムを投げる。

ファイアボム

攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	100



爆弾を2つ同時に発射して攻撃する技。爆発したところは炎が燃え残り、当たるとダメージを受ける。爆弾自体をよけるのは簡単だが、そのあとのナバームマンの攻撃をよけようとして、残り火に当たってしまうことがよくある。カキゲンキンを使っておけば、爆弾が地面に落ちたときにトラップが発動して、ダメージを与えることができる。



こうしてやっつけた

水属性のコンボで攻撃

プリザードで氷のパネルを作っておき、エレメントアイスで大ダメージを与えよう。



カキゲンキン
プリザード
エレメントアイス

◀ エリアスチールを使っておくと、プリザードのチップが当たりやすくなる。

この技でカウンター

ナバームボム



カウンター
チャンス

ボムを撃つために上を向いた瞬間がチャンス。動きを止めるので、そこでボムを投げたら撃つ瞬間に当たり、カウンターがきまりやすい。



バトルしたナビ 17

アイスマン

属性



HP

V1

V2

V3

SP

700 1000 1300 1700

MEMO

このナビの
特徴

エリアの最前列にアイスクューブを作り、それを蹴り出して攻撃してくる。こちらもアイスクューブを利用して攻撃するといい。

移動方法

通常

フリーズボム

攻撃力	V1	30	V3	80
	V2	50	SP	100



氷の爆弾を投げる技。爆弾が地面にぶつかったパネルと、その上下のパネルから氷柱が突き出てくる。

ユキダルマ

攻撃力	V1	45	V3	120
	V2	75	SP	150



氷の息を吹き、パネル上に雪だるまを作る技。雪だるまは、一定時間経つと周囲を巻き込んで爆発する。



アイスマンキック

攻撃力	V1	30	V3	80
	V2	50	SP	100



最前列に作ったアイスクューブを蹴って、ぶつける技。蹴られたアイスクューブは当たると消えるが、外れるとこっちのエリアの最後列で止まり、アイスマンが新たにアイスクューブを作ったときようやく消える。また、パネルに穴や障害物があると、そこにはアイスクューブは出てこなくなるので、アイスマンキックの攻撃回数を減らせる。



こうしてやっつけた

アイスクューブを利用して攻撃

氷を蹴ろうとするとこをねらって、ライトニングを使うと効果的だ。



よく使った
チップ

ヒートショット
バルカン系
ライニング系

◀貫通して攻撃することができる、バルカンやヒートショットも有効だ。

この技でカウンター

フリーズボム



アイスマンキックでアイスクューブを全部蹴ったあと、フリーズボムを投げようと手に持った瞬間をねらって攻撃していこう。



バトルしたナビ 18

エレキマン

属性



HP

V1

V2

V3

SP

800 1100 1400 1700

MEMO

このナビの
特徴

雷の玉やソートで攻撃してくる。エリアの
両端にはデンキョウが設置され、そこから
流れる電流にさわるとダメージを受ける。

移動方法

フロート

サンダーボール



攻撃力

V1

30

V3

80

V2

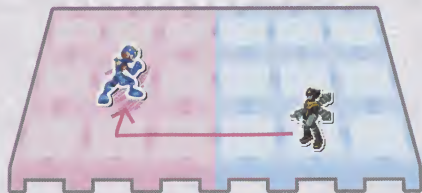
50

SP

100



サンダーボールに当たるとダメージを受けるだけでなく、マヒしてしばらく動けなくなってしまう。



エレキテスロード



攻撃力

V1

30

V3

80

V2

50

SP

100



エリアの中段に電流を放電する。これがあるせいで、動ける範囲が制限され、サンダーボールをよけきれなくなってしまうので、ブレイク性能のあるボウガンで真っ先に破壊しよう。2回ヒットさせれば壊れて、その後は二度と復活しない。デンキョウ破壊用として3枚デッキに組み込んでおいても損はない。



ダッシュエレキソード



攻撃力

V1

30

V3

80

V2

50

SP

100



ダッシュで突進してきて、ソードで前方を攻撃する技。攻撃後のスキが大きいので反撃しやすい。

こうしてやっつけた

ブーメランやバンブーで攻撃

デンキョウのせいでお互いエリア上下にいることが多いので、ブーメラン主体で戦うといい。



よく使った
チップ

エリアスチール
ブーメラン系
サイドバンブー系

ブーメランなどのチップは、木属性が弱点のエレキマンに効果的。

この技でカウンター

ダッシュエレキソード



エレキマンがソードを構えて、こっちに向かって突進しようとする瞬間に攻撃すれば、カウンターがきまりやすい。

バトルしたナビ 19



プラントマン

属性



HP

V1

V2

V3

SP

900

1200

1500

1800

MEMO

このナビの
特徴

エリア内を素早く移動しながら、トゲを飛ばしたりこっちのエリアに花を咲かせたりと、植物を使った攻撃をしがけてくる。

移動方法

通常

ローズニードル

攻撃力

V1

30

V3

80

V2

50

SP

100



バラのトゲを飛ばして攻撃してくる技。一直線に飛んでくるだけなので避けやすく、反撃もしやすい。

プラントウィード

攻撃力

V1

30

V3

80

V2

50

SP

100



ナビがいるパネルにツタを生やして攻撃する技。このツタに捕まると、マヒしてしばらく動けなくなる。



カラフルフラワー

攻撃力

V1

30

V3

80

V2

50

SP

100



こちら側のエリアに大きな花を咲かせる技。この花が上下左右にまき散らす花粉に当たると、ナビが混乱状態になってしまう。混乱は一定時間経過すると回復するが、カラフルフラワーが咲いている限りは何度も花粉をまき散らすうえ、回避行動の妨げにもなるので、出現したらすくにターゲットを花に変更して、即座に破壊しよう。



こうしてやっつけた

ヒートブレスでパネルをマグマにする

プラントマンの弱点である炎属性のマグマパネルは、踏んだら2倍のダメージになる。



よく使った
チップ

ヒートブレス
ブラックボム
フレイムライン

▼V3以降はカキゲンキを使うので、出される前に炎属性のチップを使うこと。

この技でカウンター

ローズニードル



カウンター
チャンス

一定回数移動することにローズニードルを撃つので、ローズニードルを撃つのと同時にこちらも攻撃すればカウンターを決められる。

バトルしたナビ 20



ナイトマン

属性



HP

V1

V2

V3

SP

1200 1500 1800 2200

MEMO

このナビの
特徴

上下には動かず、前へ前へと進んでくる。
エアスチールで移動範囲を狭めてくるの
で、同じように押し返そう。

移動方法

ジャンプ

ブローケンウォール

攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	120



鉄球を上空に撃ち、ガレキを降らせる技。エアスチールを使われてからだと、よけきれなくなる。

ロイヤルレッキングボール

攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	120



鉄球を一直線に投げつける技。貫つて飛んでくるだけなので、よけながらワイドショットで反撃できる。

キングダムスラッシャー

攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	120



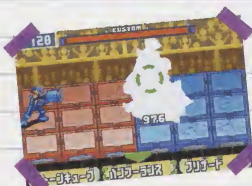
体の周りを鉄球を回転させて攻撃する技。攻撃範囲はナイトマンの周囲の8マスだけなので、間合いを2以上に設定しておけば攻撃に当たらない。ただ、エアスチールで行動範囲を狭められた状態で、ガレキをよけているときに使われると、当たってしまうことも。エアスチールでエリアを広げて、逃げ場所を確保しておこう。



こうしてやっつけた

ホウガンやソード系で攻撃

その場をほとんど動かさないで、ホウガンやボム、ソードでダメージを与えやすい。



よく使った
チップ

ボム系
ソード系
ホウガン

◀こっちに近づいてきても、エアシュートで押し返すことができる。

この技でカウンター

ロイヤルレッキングボール



ナイトマンが鉄球を撃ち出そうと、腕を前に出した瞬間をねらう。撃ち出した鉄球に当たらないように、間合いはひろめがいい。



バトルしたナビ 21

シャドーマン



属性

HP

V1	V2	V3	SP
1000	1300	1600	1900

MEMO

このナビの
特徴

バトルが始まると3体に分身して攻撃してくる。分身は攻撃してもすぐ復活するので、本体だけをねらったほうがいい。

移動方法

フロート

電脳スクラップブック

電脳世界で出会ったナビたち

ブンシంగリ

攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	120



本体と2体の分身のうち、2体がバウエンで攻撃し、残りの1体が刀で斬りつけてくる技。

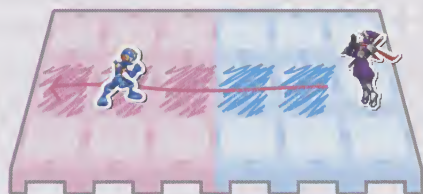


バウエン

攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	120



こちらに向かって一直線に進む炎で攻撃する技。分身中は3体全員がバウエンをいっせいに使うので、上、中、下段のそれぞれからバウエンを使われると、移動では回避できなくなる。この炎は穴を空けることで防ぐことができるので、バトル開始直後にトリプルクラックで穴を空けてしまえば有利に戦える。この間に攻撃をしがけていこう。



カワリミシュリケン

攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	120



攻撃を受けたときに、分身を解除して上空からシュリケンを3発投げてくるカウンター技。

こうしてやっつけた

誘爆を利用してダメージを与える

後ろに誘爆するチップを使えば、分身が前にいても本体にダメージを与えられる。



ヒートショット
ライトニング系
トリプルクラック

◀分身は障害物扱いなので、ライトニングを使えば本体にもダメージを与えられる。

大変だったこと

バッドメディスンでへろへろになった

回復力の高いチップを使う前に、リカバリー10を使って効果を打ち消しておくといい。



◀シャドーマンに????と表示されているときは、バッドメディスンを使っている可能性がある。



移動方法

通常

バトルしたナビ 22

タップマン

属性



HP

V1

V2

V3

SP

600

900

1200

1600

MEMO

このナビの
特徴

小さいコマを使ったり、コマに変身したりして攻撃してくる。自身がコマに変身したときは必ずもとの位置に戻るつセがある。

タップスピン

攻撃力

V1

20

V3

80

V2

40

SP

100



コマに変身して一直線に突っ込み、Uターンして戻っていく技。V2以降はジグザグにも移動する。



リトルスピナー

攻撃力

V1

20

V3

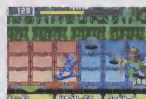
80

V2

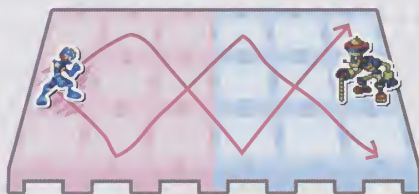
40

SP

100



小さいコマを使った攻撃。エリアの上下の壁に当たると反射して、ジグザグに動きながら追ってくる。クリクリタップや、タップスピンとコンビネーションで使われることが多い。エリアに穴を空けることで対処できるので、トリプルクラップやマクナムなどをフォルタに入れておくと戦闘が楽になる。V2以降は小さいコマの数が3つに増える。



クリクリタップ

攻撃力

V1

30

V3

120

V2

60

SP

150



大きなコマに変身してジャンプし、押しつぶす攻撃。スキが大きい攻撃なのでよけるのは簡単。

こうしてやっつけた

コマからもとの姿に戻ったときがねらい目
コマからもとの姿に戻ったときはスキが大きく、攻撃をヒットさせやすい。



トリプルクラップ
よく使った
マグナム
オシロウサン

◀コマの状態のときは、ブレイク性能がある攻撃ならダメージを与えられる。

この技でカウンター

コマに変身する直前をねらえ！



カウンター
チャンス

タップマンが腕を上げ、コマに変身する瞬間がカウンター攻撃をするチャンス。リトルスピナーのあとに変身することが多い。

バトルしたナビ 23



スパークマン

属性



HP

V1

600

V2

900

V3

1200

SP

1600

MEMO

このナビの
特徴

スパークマンは攻撃したあとワープする。
間合いが近いとメイクシャドー、遠いときは
スパークウェーブを出してくることが多い。

移動方法

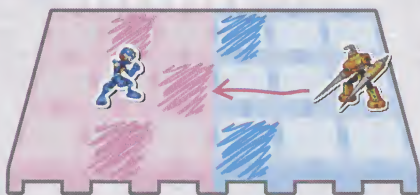
通常

スパークボール

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



機雷を放射し、ナビの正面でX状の範囲に爆発させる。爆発する前に攻撃して壊すといい。



メイクシャドー

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



間合いが近いと使う技。フラッシュを打ってナビの背後に影を作り出し、影に後ろから攻撃させる。

スパークウェーブ

攻撃力	V1	20	V3	80
	V2	40	SP	100



間合いを広く設定していると使ってくる技。スパークマンの両腕から電撃が発生し、エリア内を上下にジグザグに移動しながら電撃が近づいてくる。5~6回移動したあとに電撃を撃つので、そのタイミングに合わせればこちらの攻撃がヒットしやすい。スパークウェーブを撃ったあとは、スパークマンは攻撃をしないで、ワープして移動するだけ。



こうしてやっつけた

スパークウェーブを使うときがチャンス

スパークウェーブを使うときは最後列にいるので、ブーメランで反撃するのが効果的。



ブーメラン系
パンバーランス
サイドパンバー系

◀パンバーランスを使ったあとに、サイドパンバーを使うコンボも有効。

この技でカウンター

スパークウェーブ



スパークウェーブを放つとき、スパークマンの体が点滅する。その瞬間をねらって攻撃すると、カウンターが成功しやすい。



バトルしたナビ **24**

ビデオマン

属性



HP

V1

700

V2

1000

V3

1300

SP

1600

MEMO

このナビの
特徴

身を守るテープを張り、ハヤオクリて素早く移動したり、マキモトシでHPを回復したりなど、特殊な技を使って戦う。

移動方法

通常

テープライン

攻撃力	V1	0	V3	0
	V2	0	SP	0



両エリアの最前列にテープを1本ずつ張り、攻撃から身を守る。テープはバスターで消すことができる。

wind cutter

攻撃力	V1	10	V3	25
	V2	15	SP	30



こつちのエリアに2×2パネル分のテープを巻いたリールが出現し、高速回転して攻撃してくる。

ログサイセイ・ワイドソート

攻撃力	V1	30	V3	80
	V2	50	SP	100



録画したプレイヤーナビを実体化させて再生し、そのナビがワイドソートで斬りつけてくる技。

ログサイセイ・エナジーボム

攻撃力	V1	10	V3	25
	V2	15	SP	30



ビデオマンに再生されたプレイヤーのナビが、トルネードで攻撃してくる技。前方2パネル先を攻撃する。

ビデオマンに再生されたプレイヤーのナビが、2パネル前方にエナジーボムを投げて攻撃してくる技。

こうしてやっつけた

ステルスミンをしがる

エリア内をくまなく動き回るので、ステルスミンを仕掛けておくと勝手に当たってくれる。

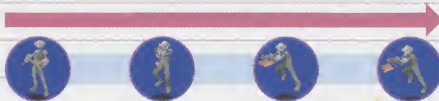


ステルスミン
ナンバーマン
ブーメラン系

◀エリアの中央に落とせば
全体攻撃になるナンバーマンも有効。

この技でカウンター

wind cutter



カウンター
チャンス

6～7回移動すると攻撃をしてくるので、移動し終わった瞬間がチャンス。テープを貫通して攻撃できるブーメランが便利だ。

バトルしたナビ 25

バーナーマン



属性



HP

V1

V2

V3

SP

800 1100 1400 1800

MEMO

このナビの
特徴

左右に往復するヒートチェイサーを伴って出現する。最初に破壊しておけば、本体の攻撃をかわすのが楽になる。

移動方法

通常

電脳スクラップブック

電脳世界で出会ったナビたち

ストライクバーナー

攻撃力	V1	30	V3	80
	V2	50	SP	100



横3パネル分の炎を噴射する。ヒートチェイサーと同時に攻撃されるとよけきれないことが多い。

ヒートチェイサー

攻撃力	V1	30	V3	80
	V2	50	SP	100



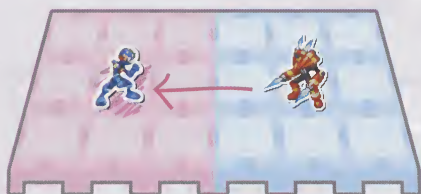
エリアの上段と下段を左右に往復し、ナビのいる場所止まって縦2パネル分の炎を噴射する。ヒートチェイサーはブレイク性能があるボウガンなどで破壊可能。バーナーマン自体の攻撃をかわすのは簡単なので、ヒートチェイサーを壊せばかなり楽に戦える。ヒートチェイサーはしばらくすると復活するので、ブレイク性能のあるチップは何枚も用意しておくといい。

バーニングジェット

攻撃力	V1	45	V3	120
	V2	75	SP	150



両腕からバーナーを噴射し、頭からも炎を噴射しながらこつちに向かって一直線に突っ込んでくる技。



こうしてやっつけた

邪魔なヒートチェイサーを壊す

最初にヒートチェイサーを壊して、プリザード〜ワイドショットの水属性コンボで倒すといい。



ワイドショット系
プリザード
ボウガン

エリアに穴を空けておけば、バーニングジェットを止められる。

この技でカウンター

ストライクバーナー



ストライクバーナーを使おうと腕を出した瞬間がチャンス。攻撃範囲が広く、バーナーマンの弱点でもあるワイドショットが効果的。

バトルしたナビ **26**



ケンドーマン

属性



HP

V1

900

V2

1200

V3

1500

SP

1800

MEMO

このナビの
特徴

小刻みに移動をくり返しながら、4つの技を使って攻撃してくる。竹刀はシラハドリでは返せないで、使わないように。

移動方法

通常

メン				
攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	100



横の軸が合ったときに、突進してくる攻撃。クラック系のチップで穴を空けておけば攻撃は止められる。



ドワ				
攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	100



こっちのエリアの最前列にいと使ってくる。間合いを広くしていれば、攻撃に当たることはない。



コテ				
攻撃力	V1	40	V3	80
	V2	60	SP	100



ケンドーマンと横列が同じときに、こっちがチップを使うと、高速で移動してきて攻撃を加える技。

カカリゲイコ				
攻撃力	V1	20	V3	40
	V2	30	SP	50

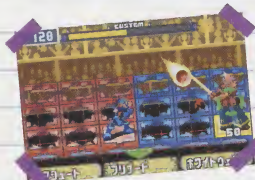


ケンドーマンが3体に分身して、前後から何度も竹刀を打ちつけてくる攻撃。

こうしてやっつけた

クラック系で技を止めて攻撃

エリアに穴をいくつか空けておけば、メンの攻撃中はいくらでも攻撃を当てられる。



クラック系
キャノン系
バルカン系

◀デスマッチ2のあとにメテオレイを使うのも、かなり効果的。

この技でカウンター

メン



カウンター
チャンス

竹刀を振りかぶって、突進してくるときがねらい目。発生の早いキャノンやバルカンがカウンターをきめやすい。

バトルしたナビ 27

コールドマン

属性



HP

V1	V2	V3	SP
1000	1200	1400	1700

MEMO

このナビの
特徴

アイスキューブやヒビパネルを作ってこちらの行動範囲を狭め、攻撃のよけにくい状況を作ろうとする。

電脳スクラップブック

電脳世界で出会ったナビたち

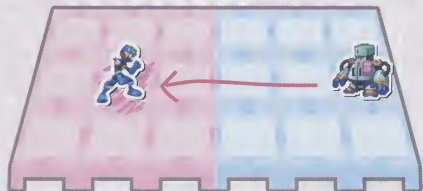
移動方法 通常

アイスシュート

攻撃力	V1	V2	V3	SP
	40	60	80	120



アイスキューブをこちらのエリアに押し出す技。全部押し込むと、アイスキューブの位置を入れ替える。

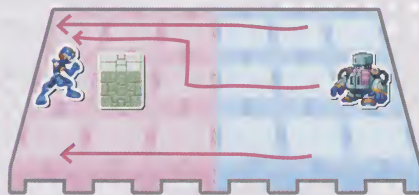


ホワイプレス

攻撃力	V1	V2	V3	SP
	20	30	40	60



障害物に泊る移動する冷気を3つ出す技。そのときのエリアに配置されているアイスキューブの配置と穴の位置によっては、回避が不可能なこともあるが、チャージショットで壊すことができたので助かった。エリアスチールで行動範囲を広げておけば、冷気から逃げやすくなるので、コールドマンと戦うときはフォルタにいくつか入れておくといい。



アイスバグプレス

攻撃力	V1	V2	V3	SP
	40	60	80	120



ガード状態になり、こちらに向かってジャンプして体当たりしてくる。落下地点にはヒビが入る。

こうしてやっつけた

パネルの効果を利用する

プリザードでパネルを凍らせマグボルトを使うと、地形と弱点属性がダメージが3倍になる。

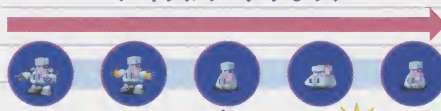


プリザード
マグボルト系
ライトニング系

アイスキューブを利用してライトニングを使っても2倍のダメージを与える。

この技でカウンター

アイスバグプレス



カウンターチャンス

コールドマンが移動後にガード状態になるうとしたときがチャンス。止まったときにブーメランをくり出すとカウンターをきめやすい。

バトルしたナビ 28



シェードマン

属性



HP

V1	V2	V3	SP
1000	—	1600	—

MEMO

このナビの
特徴

小刻みにワープしながら攻撃してくる。エ
リアスチールやストーンキューブで、ジフ
ジフと動きを制限して戦うといい。

移動方法

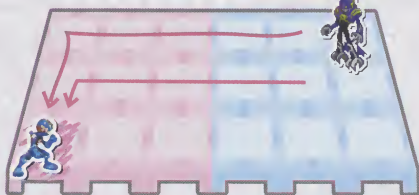
通常

レッドウィング

攻撃力	V1	V3
V2	40	80
	—	SP



縦軸の位置が合うと、こっちに向かって曲がってく
るコウモリ。V3ではコウモリが3匹に増える。



クラッシュノイズ

攻撃力	V1	V3
V2	40	80
	—	SP



翼を広げて放出する超音波攻撃で、こっちのエリア
に進入して使うこともある。クラッシュノイズには、
通常のシェードマンの場合はマヒの追加効果があり、
V3の場合はさらに混乱の追加効果が加わる。レッド
ウィングで逃げ場をなくしてから使うことがある
ので、レッドウィングのコウモリは、なるべくバ
スターなどで倒しておいたほうがいい。

シェードハント

攻撃力	V1	V3
V2	40	80
	—	SP



ナビの前が後ろから手が現れ、その手がつかみか
がってくる。HPが減ってくると使ってくる。



こうしてやっつけた

ステルスマインで大ダメージをねらう

エリア内を小刻みに移動するシェードマン
は、ステルスマインでダメージを与える。



よく使った
チップ

エリアスチール
ステルスマイン
ブーメラン系

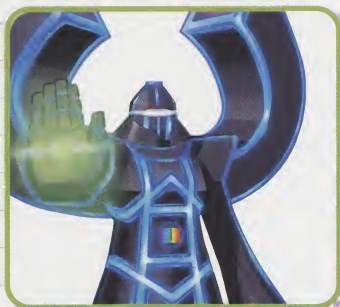
◀エリアスチールを使って
おけば、ステルスマインが
決まる確率が上がる。

この技でカウンター

レッドウィング



レッドウィングを使うときの、翼を広げた瞬
間がチャンス。エリアの端で使うことが多いの
で、ブーメランでねらうといい。



バトルしたナビ 29

レーザーマン

属性	HP	V1	V2	V3	SP
		1500	—	2000	—

MEMO

このナビの
特徴

凶悪な破壊力のレーザーでこちらのエリアを穴だらけにしてくる。陣地を広げて、逃げ場所をたくさん作りながら戦おう。

移動方法 [通常]

電
脳
ス
ト
ラ
ップ
ブ
ック

電
脳
世
界
で
出
会
っ
た
ナ
ビ
た
ち

クロスレーザー

攻撃力	V1	50	V3	120
	V2	—	SP	—



十字に攻撃が広がるレーザーで、中心部にヒビが入る。間合いを2離すとよけやすくなる。



スターブレイクレーザー

攻撃力	V1	50	V3	120
	V2	—	SP	—



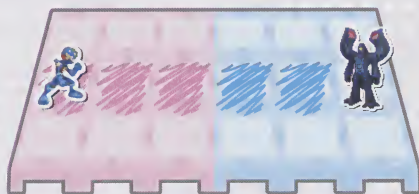
ガレキをたくさん落とさせる技。穴だらけだとよけきれないので、こちらのエリアを広げてかわすといい。

パワーダウンレーザー

攻撃力	V1	50	V3	120
	V2	—	SP	—

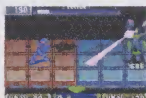


一直線にレーザーを発射する。簡単にかわせるので、よけながらワイドショットで反撃しよう。



ダークレーザー

攻撃力	V1	50	V3	120
	V2	—	SP	—

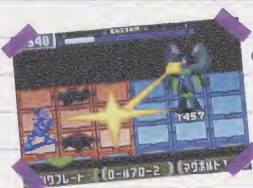


目の前のパネルをダークホールに変える技。HPを回復させないように、クラックアウトで消すといい。

こうしてやっつけた

エアスチールで間合いを4つ離して攻撃

エアスチールを2回使って間合いを4以上離せば、ほとんど一方的に攻撃できた。

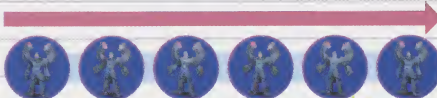


エアスチール
バルカン系
ステルスメイン

◀ 間合い4ならクロスレーザーは届かないので、ガレキをよけるだけ。

この技でカウンター

クロスレーザー



3回移動してから撃つパターンをくり返すので、移動し終えたところで攻撃を出すといい。バルカンなら多少早く撃っても成功する。

バトルしたナビ 30

フォルテ

属性



HP

V1	V2	V3	SP
2000	—	—	3000

MEMO

このナビの
特徴

圧倒的な攻撃力と高いHPを持つ最強のナビ。
カウンターやコンボなど、あらゆるテクニ
ックを駆使して戦う必要がある。

移動方法

フロート

[シューティングバスター]

攻撃力	V1	V3
	100	—
	V2	SP
	—	200



バスターを乱射してくる技。攻撃中に反撃しようとすると当たってしまうので、回避に専念しよう。

[ダークアームブレード]

攻撃力	V1	V3
	100	—
	V2	SP
	—	200



こっちのエリアに入ってきて、3連続で斬りつけてくる技。シラハトリを使えば反撃可能だ。

[ヘルスローリング]

攻撃力	V1	V3
	200	—
	V2	SP
	—	400



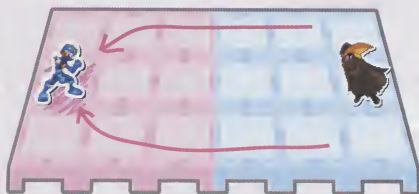
エリアの上下を進み、プレイヤーのナビに向かっていく。すぐ最前列中央に移動すれば当たることはない。

[ダークネスオーバーロード]

攻撃力	V1	V3
	300	—
	V2	SP
	—	600



後ろ2列を攻撃してヒビパネルにする。技の動作が始まったら、間合いを詰めて最前列に移動するとい。



こうしてやっつけた

カウンターを決めてからのコンボで稼ぐ
ヘルスローリングでカウンターをきめて、メ
テオレインで大ダメージを与えていこう。



バルカン系
メテオレイン系
パンブランス

◀パンブランスからビッグハンマーのコンボも、ダメージが大きい。

この技でカウンター

ヘルスローリング



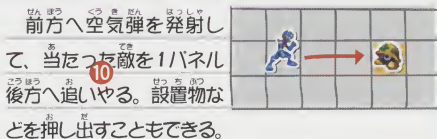
↑カウンターチャンス

必ず最後列の真ん中で使うので、その位置で動きを止めたら攻撃を出す。カウンターをねらうために、バルカンをたくさん持っておきたい。

バトルチップ大全集

バトルチップデータの見た

14	エアシュート	23
4	入: さいしよがら/ノーマル/スペシャル [BC □	
	手: ックマン/OB ウィントマン/CH※]	
3	☆☆8☆☆	ゲソ
56		9下



1 バトルチップナンバーとクラス

手に入れたチップの、データライブラリ上の整理番号。また、パックのボックスに色をつけ、どのクラスに属するチップかわかるようにしている。スタンダードは灰色、メガクラスは水色、ギガクラスチップにはピンク色の色をつけている。

2 バトルチップの名前

3 バトルチップの攻撃力と攻撃属性

入手したチップの攻撃力と属性。攻撃回数やヒット数が、特定条件下で変化するものやランダムなものは「X?」と表記している

4 バトルチップのイラスト

5 バトルチップの系統

画面で表示されるバトルチップの系統アイコン。

無	炎	水
電気	木	ソード
風	ブレイク	置物
地形破壊	リカバリー	インビジブル
数値付加		

6 バトルチップゲート用チップの使用回数

7 バトルチップの入手方法

そのバトルチップをどうやって入手したかを表示。マップ上で入手したときは、そのエリア名に入手方法別に色をつけている。バトルで入手したときは敵の名前を、チップトレーダーは省略して表示している。省略の内容はオレンジ色文字の項を参照。

■ さいしよがら

初期状態のフォルダに組み込まれているもの

■ 赤色文字のエリア名

ショップやバグのかけら交換屋から入手するもの。「限定」はレディースデーや、ロールとスターマンの占いの結果で買えるようになることを表す

■ 緑色、青色、紫色文字のエリア名

それぞれの色に対応するミステリーデータから入手するもの

■ 灰色文字のエリア名

ゴミを調べて入手するもの

■ オレンジ色文字

チップトレーダーからランダムで入手するもの
ノーマル…チップトレーダー
スペシャル…チップトレーダースペシャル
バグビース…バグビーストレーダー

■ ウィルスやナビの名前

そのウィルス、ナビを倒すと手に入ることがあるもの

8 バトルチップのレア度

9 バトルチップの特殊性能

- ゲ** 使ったときにカスタムゲージが減るものにチェックしている
- ソ** ソード属性の攻撃にチェックしている
- 貫** 敵や障害物を貫通する性能を持つものにチェックしている
- ブ** ガート中の敵や障害物にダメージを与えるブレイク性能を持つものにチェックしている
- イ** インビジブル中の敵にダメージを与える対インビジ性能を持つものにチェックしている
- 下** パネルの下に隠れている敵にダメージを与える対ユカシタ性能を持つものにチェックしている

10 バトルチップの解説

★ バトルチップゲート用チップの入手方法 ★

現実のバトルチップゲート用チップの入手方法も「入手」の項目に「[]」で括弧で表示している。略称は以下の通り。

AP…アドバンスドベ	CU…バトルキューブ
BG…バトルチップゲート	BT…バトルチップ
PH…ベットのホルスター	トーナメント
JF…ジャンピング	BM…ビーダマン
フィギュア	PS…ベットのストラップ
BP…バトルブラクション	TC…バトルチップケース
OB…オブレーション	MP…メタルプレート
バトルスターター	SU…ソウルユニゾン
BB…バトルチップ	モデル
ブースター	CL…チップインリスト
BC…バトルチップ	バンド
コレクション	BS…バトルサーचेバット
BF…バトルチップ	CH…キャラリストバンド
フォルダ	CF…ボールチェーン
CA…カーリングアタック	フィギュア

スタンダードチップ

全190枚

001

キャノン

40



入手: さいしょから/ノーマル/スペシャル [APノーマルVer./AP突山Ver./APフォルテVer.]

3 ☆☆☆☆☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

002

ハイキャノン

80



入手: ノーマル+V2/ウラインターネット1/インターネット8/ノーマル/スペシャル/ハッピーズ [BG/PH/JF]

3 ☆☆☆☆☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

003

メガキャノン

120



入手: ノーマル+V3/ウラインターネット4/おもちやハコのパウピース [BPロックマン/OBサンダーマン/BB Vol.1]

3 ☆☆☆☆☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

004

エアシュート

20



入手: さいしょから/ノーマル/スペシャル [BC ロックマン/OB ウィントマン/CH*]

3 ☆☆☆☆☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

005

バルカン1

10×3



入手: さいしょから/ノーマル/スペシャル [BB Vol.1/BM フルース]

3 ☆☆☆☆☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

006

バルカン2

10×5



入手: ゴルフしょうの電脳3/インターネット4/インターネット4/ノーマル/スペシャル/ハッピーズ [BC アイアマン/BG/OB アクアマン]

3 ☆☆☆☆☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

007

バルカン3

10×7



入手: インターネット11/ハッピーズ [BB Vol.1/CA/OB カッツマン]

3 ☆☆☆☆☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

008

スプレッドガン

30



入手: インターネット2/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BG/BB Vol.1]

3 ☆☆☆☆☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

エリアの端から端まで一直線に弾が飛んでいく。発

射したとき同じ横列に敵がいれば、必ずヒットするの

でとても使いやすく、カウンターの簡単にねらえるの

が魅力。発生の早さを活かして、カウンターを決めた

ときのけぞり効果のある

攻撃を当てたときの追い撃

ちとして使っている使い

勝手のよいチップ。



◀動きの速い敵に対しても、ピンポイントで遠距離から攻撃することができる。

前方へ空気を発射し

て、当たった敵を1パネル

後方へ追いやる。設置物な

どを押し出すこともできる。



チップのレベルが上がることに3連射、5連射、7

連射と連射数が増えていく。ヒットしたときは、貫通

してひとつ右のパネルまで攻撃が届くので、敵が障害

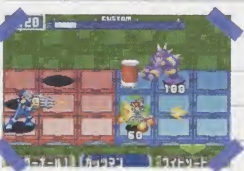
物に隠れていてもお構いなしに使える。どれも1発の

攻撃力は10と低めだが、

アタック+10などをあわ

せて使えばすさまじい威力

となる。



◀連射が全部当たるように、敵の足が止まったときをねらうのがコツ。

敵に当たると、周囲1パ

ネル分に誘爆するので、う

まく中央の敵に当てれば敵

の全エリアに攻撃できる。



009	ヒートショット	40
入手:	ガルー/ガルーEX/インターネット8/ノーマル/スペシャル [AP 競速Ver./OB ファイアマン]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

敵に当たると1パネル後ろに誘爆するので、後ろの敵にも当てられる。設置物に当たっても誘爆を起こす。



010	ヒートブイ	70
入手:	カルバー/カルバーEX/ウラインターネット2/スペシャル/バブヒース [PS/BB Vol.2/JF]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

中段で使えば斜め後ろの2箇所に誘爆させられる。敵の配置に合わせて使っていく必要がある。



011	ヒートサイド	100
入手:	カルタン/カルタンEX/バブヒース [BB Vol.2/PS/OB ファイアマン]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

敵が横一列に並んだときに、中央の敵に当てればいいので、ヒートブイより使い勝手はいい。



012	バブルショット	50
入手:	エヒロン/エヒロンEX/インターネット9/ノーマル/スペシャル [BB Vol.3/CA]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

1パネル後ろ方に誘爆するので、縦の列に敵が重なったときに発射すればダブルテリートがねええる。



013	バブルブイ	80
入手:	エビテル/エビテルEX/スペシャル/バブヒース [BF/BB Vol.3/JF]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

ヒットすると右斜め上と右斜め下に誘爆する。ヒートブイと同じタイプだが、攻撃力は少し高め。



014	バブルサイド	110
入手:	エビスイト/エビスイトEX/バブヒース [BB Vol.3/OB アクアマン]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

上下2パネルに誘爆する。ヒートサイドの水属性版。ガルー系など、炎属性の敵に効果を発揮する。



015	サンダーボール 1	40
入手:	ヒリー/ヒリーEX/インターネット7/ノーマル/スペシャル [CL/BB Vol.1/AP2]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

ロックオンした敵に向かって、ゆっくりと漂いながら向かっていく電気属性の弾を飛ばす。チップのレベルごとに、約1秒、2秒、3秒間のマヒ効果がついていて追撃をねええる。スピードが遅いので一見よけやすそうに見えるが、出したあとにバスターなどで牽制すると、勝手に当たってることが多い。



016	サンダーボール 2	60
入手:	ヒリーズ/ヒリーズEX/ウラインターネット4/スペシャル/バブヒース [OB サンダーマン/CA]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

017	サンダーボール 3	80
入手:	ヒリーニック/ヒリーニックEX/バブヒース [BB Vol.1]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下



◀ウイルス戦でも、エリア内に発生させておけば敵のどれかが勝手に当たってくれる。

018 **ワイドショット1** 60

入手: ケイラーウ/ケイラーウEX/インターネット10/ノーマル/スペシャル [BB Vol.3/CA]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

019 **ワイドショット2** 80

入手: ケイラス/ケイラスEX/カオスエリア2/スペシャル/パウピース [BB Vol.3/OB アフアマン]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

020 **ワイドショット3** 100

入手: ケイラヒル/ケイラヒルEX/パウピース [BB Vol.3/CU]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

021 **フレイムライン1** 70

入手: ホルケルギア/ホルケルギアEX/インターネット9/ノーマル/スペシャル [BC ロックマン/OB ウットマン/BB Vol.2]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

022 **フレイムライン2** 120

入手: ホルザーギア/ホルザーギアEX/スペシャル/パウピース [BP カッツマン/JF/OB ファイアマン]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

023 **フレイムライン3** 170

入手: ホルトロキア/ホルトロキアEX/パウピース [BB Vol.2/BP シェードマン]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

024 **ガンデルソル1** 0~80*

入手: おもちゃパコの電腦/ウラインターネット1/スペシャル/パウピース [MP/CF]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

025 **ガンデルソル2** 0~120*

入手: じどうしゃの電腦2/スペシャル/パウピース [CU]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

026 **ガンデルソル3** 0~160*

入手: インターネット12/パウピース [CF]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

縦3パネル分の幅がある水属性の攻撃。命中率が高く、カウンターのねらいやすい。ただ、貫通力はなく敵や設置物に当たると消滅するので、敵が縦に2体以上並んでいるとき、ダブルリートはねえられない。

エアスチールなどを使って敵が3体縦に並びやすい状況を作ってから使うようにしたい。



◀ マグマパネルの上をワイドショットが通過すると通常のパネルに変化する。

2パネル前方の縦の列に炎を発生させる。発生した炎はしばらくその場所で燃え続け、当たった敵にダメージを与える。このチップを使うとき、ナヒは縦3パネル分の炎を敵に当てようと間合いを調節するので、あらかじめ間合いを2に設定しておけば、すぐに攻撃をくり出すことができる。



◀ 発動が速いので、使ったときに敵が攻撃範囲に入っていれば必ずヒットする。

2パネル前方の縦3列に太陽光線を照射する。光が出ている間は攻撃判定があるので、あとから攻撃範囲に入った敵でもダメージを与えられる。3つのチップの攻撃力は同じだが、レベルが高いほど照射時間が長くなる。ブレイク、対インビシ、対コカシタ性能があるので、通信対戦において特に活躍する。



◀ ダークボールが発生したパネルをノーマルパネルに戻すこともできる。

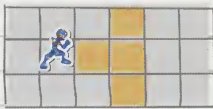
*1 フレイム光線を浴びることにHPが2ずつ減っていく

027 **ブリザード** 100

入手: ウェザーズ/ウェザーフ/ウェザーズEX/インターネット12/
ノーマル/スペシャル/パウピース [BB Vol.3/OB アクアマン]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下

前方1パネルと2パネル
前方の縦の列に水属性の攻
撃をする。攻撃したパネル
は氷パネルに変化する。



028 **ヒートプレス** 90

入手: ウェザール/ウェザーフ/ウェザーズEX/ウラインターネット2/
スペシャル/パウピース [BC ファイアマン/OB ファイアマン]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下

攻撃範囲はブリザードと
同じ。攻撃後は、上にいる
敵にダメージを与えるマグ
マパネルに変化する。

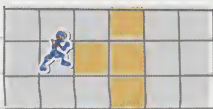


029 **エレキショック** 80

入手: ウェザーム/ウェザーフ/ウェザーズEX/スベシ
アル/パウピース [BC スパークマン/TC フォルテVer.]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下

電気属性のプレス系チッ
プで、攻撃範囲はブリザー
ドなどと同じ。攻撃後はヒ
ビパネルに変化する。



030 **ウッディパウダー** 100

入手: ウェザーネ/ウェザーフ/ウェザーズEX/スベシ
アル/パウピース [OB ウッドマン/BB Vol.1]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下

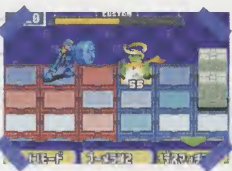
攻撃範囲はブリザードな
どと同じで、草むらパネル
に変化する。炎属性チップ
とのコンボが有効。



031 **サンドリング** -

入手: インターネット2/ノーマル/スペシャル/パ
ウピース [OB フルース/BC シェートマン]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下



横一直線に飛び弾を発射し、敵にヒットするとそのパネルがアリシコクになって、しばらく動きを止める。風系統のチップと相性がよく、このパネルに上にいる敵にトルネードをヒットさせると、ヒット敵が倍になり大ダメージを与えられる。フォルダに組み込むときは、トルネードやウィンドマンのチップとセットにするといい。

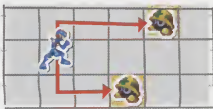
▲サンドリング自体は攻撃力はないので、足止めした敵に対してトルネードを使うコンボで大ダメージをねらうといい。

032 **ツインファンク1** 70

入手: ウォーラ/ウォーラEX/インターネット5/インターネット3/
スペシャル [OB ジャンマン/BB Vol.3/OB サーチマン]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下

ナビを中心に上下の段から一直線にキバを発射する。ねらった敵にはどちらかのキバで攻撃するので、もう一方で別の敵を攻撃できる。敵エリアの中段にダブルクラックで穴を空け、敵を左右に逃がしてから攻撃するとい。貫通力はないので、設置物などが軌道の上にある場合は使わないようにしたい。



033 **ツインファンク2** 100

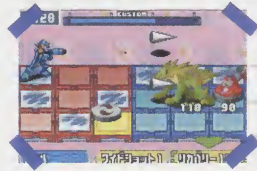
入手: ウォーラット/ウォーラットEX/ウラインターネット3/
スペシャル/パウピース [OB メタルマン/BB Vol.3]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下

034 **ツインファンク3** 130

入手: ウォーコトン/ウォーコトンEX/パウピース
[BB Vol.3]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貫 ブ イ 下



◀中央にいる敵には上下どちらかに移動してから撃つので、攻撃がワテンが連れる。

035

エレメントフレア

100



入手: エレンブラ/エレンブラ5/エレンブラEX/インターネット11/スペシャル/パウヒース [CA/OB ファイアマン]

3

★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

前方の横3パネルに炎属性の攻撃をする。マクマパネルの上から使うと射程距離が伸び、2ヒットする。



036

エレメントアイス

100



入手: エレンブラ2/エレンブラ5/エレンブラEX/ウラインターネット3/スペシャル/パウヒース [BC シェードマン/OB アクアマン]

3

★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

エレメントフレアと同じ軌道で、氷パネルの上からなら射程距離が5になり、攻撃が2ヒットする。



037

エレメントリーフ

80



入手: エレンブラ3/エレンブラ5/エレンブラEX/パウヒース [OB ウッドマン/BB Vol.1]

3

★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

貫通性の攻撃を前方3パネルに発射する。草むらパネルの上では射程距離とヒット数がアップする。



038

エレメントサンド

120



入手: エレンブラ4/エレンブラ5/エレンブラEX/パウヒース [BB Vol.3/OB ナンパーマン]

3

★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

貫通する無属性の攻撃をくり出す。アリジゴクパネルの上から使うと、射程距離とヒット数がアップする。



039

マグボルト 1

90

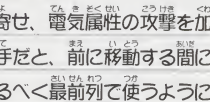


入手: マクテクト/マクテクトEX/インターネット11/ノーマル/スペシャル [BC スパークマン/OB アクアマン]

3

★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

正面にいる敵1体を引き寄せ、電気属性の攻撃を加える。動きの素早い敵が相手だと、前に移動する間によけられてしまうので、なるべく最前列で使うようにしましょう。また、敵が攻撃モーションに入ったときに発動させると、カウンターになることが多い。ただし、敵がガード状態のときは引き寄せられないので注意。



040

マグボルト 2

110



入手: マクテクトヒー/マクテクトヒーEX/スペシャル/パウヒース [OB サンダーマン/CA]

3

★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

敵がガード状態のときは引き寄せられないので注意。



041

マグボルト 3

130



入手: マクテクトシー/マクテクトシーEX/パウヒース [MP/BB Vol.3]

3

★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下



敵エリアの最前列を氷パネルにしてから使えば、2倍のダメージをねらえる。

042

トルネード

20×8



入手: インターネット8/インターネット6/ノーマル/スペシャル/パウヒース

3

★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

2パネル前に8ヒットする電巻を発生させる。アリジゴクパネル上の敵に当たるとヒット数が2倍になる。



043

ノイズストーム

20×8



入手: インターネット9 (交換屋) スペシャル/パウヒース [OB ジャンクマン/BB Vol.1]

3

★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ナヒガバフ状態だと攻撃範囲が変わる電巻で攻撃する。発生が早くカウンターがねらいやすいチップ。



044 ミニボム 50

入手: さいしよから/インターネット3/インターネット6/インターネット11/ノーマル/スペシャル [BB Vol.2/BM ロックマン/JF]

3 ★★★★★ ケ ソ 貫 ブ イ 下

045 エナジーボム 40×3

入手: さいしよから/インターネット1/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BC フルース]

3 ★★★★★ ケ ソ 貫 ブ イ 下

046 メガエナジーボム 60×3

入手: ノーマルナビV2/おもちゃバコの電腦/スペシャル/バグピース [BC サーチマン/TC ライカVer.]

3 ★★★★★ ケ ソ 貫 ブ イ 下

047 ホウガン 140

入手: インターネット4/ノーマル/スペシャル/バグピース [OB メタルマン/BC メタルマン]

3 ★★★★★ ケ ソ 貫 ブ イ 下

048 ブラックボム 210

入手: インターネット6/インターネット8 (限定)/スペシャル/バグピース [BB Vol.2/OB ファイアマン]

3 ★★★★★ ケ ソ 貫 ブ イ 下

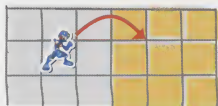
3パネル前方に巨大な爆弾を投げ込むが、それだけでは何も起こらない。これは炎属性の攻撃に当たることで大爆発を起こし、エリア全体に大ダメージを与えるので、すぐにターゲットを爆弾に切り替えて炎属性の攻撃を当てる必要がある。炎属性のナビとのバトルでは、相手の攻撃を利用して爆発させることが可能なので使いやすい。

3パネル前方に落下して爆発を起こすボムを投げ込む。放物線を描く軌道で飛んでいくので、落下地点までの間に設置物や穴パネルがあっても飛び越えてくれる。ただ、投げってから落下するまで時間が掛かるので、素早く動き回る敵には当てにくいのが難点。敵の動きが止まったところをねらうことが大事だ。



ユカシタ状態の敵に対して、ダメージを与えることができるので便利だ。

ミニボムと同じ軌道で投げ込まれ、パネルに穴を空ける。敵に直撃した場合はヒビパネルになる。



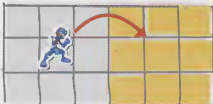
▲どの場所に置いてても爆発は敵エリア全体を巻き込むが、相手の攻撃を利用するのならなるべく相手エリア最前列中段をねらう。

049 カンケツセン 200

入手: ノーマルナビV3/ゴルフじょうの電腦2/スペシャル/バグピース [BB Vol.3/OB アクアマン]

3 ★★★★★ ケ ソ 貫 ブ イ 下

穴パネルに投げ込むと、そこから周囲8パネルに広がる水属性の攻撃が噴き出してくる。



050 バグボム -

入手: ヒールナビV2/インターネット9 (交換値)/ノーマル/バグピース [OB ジャンクマン/CA]

3 ★★★★★ ケ ソ 貫 ブ イ 下

ほかのボム系のチップと同じように、3パネル前方に爆弾を投げつける。ただ、このチップは、爆発してもダメージを与えるのではなく、相手をバグ状態にする間接攻撃のチップだ。爆風巻き込まれるが直撃した相手は混乱し、対戦では徐々にHPが減っていく状態異常に落ちている。混乱は一定時間で収まるが、HPの減少は継続する。



▲直接敵に当てるよりは、エリア中央に落とすほうが、効果範囲がエリア全体になり、たくさんの敵をバグ状態にできる。

051 バウンドノート1 60×3

入手: フルメロ/フルメロEX/インターネット12/ノーマル/スペシャル [BC カットマン/OB サンダーマン/OB ナンバーマン]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

052 バウンドノート2 80×3

入手: フルメロ/フルメロEX/カオスエリア1/ノーマル/スペシャル/パウピース [BG/CA/CH*1]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

053 バウンドノート3 100×3

入手: フルメロ/フルメロEX/パウピース [BB Vol.3]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

054 ソード 80

入手: さいしよがら/ノーマル/スペシャル [AP 炎山Ver./OB フルース]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

055 ワイドソード 80

入手: さいしよがら/ノーマルナビV2/インターネット1/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BG/CA/CH*2]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

056 ロングソード 80

入手: ノーマルナビV2/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BC フルース/TC AP2 Ver.]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

057 ワイドブレード 130

入手: ノーマルナビV3/インターネット9/ウランターネット1/スペシャル/パウピース [BP フルース/OB フルース]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

058 ロングブレード 130

入手: ノーマルナビV3/はいきよの電脳2/ウランターネット4/スペシャル/パウピース [BT/BB Vol.1]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

059 カスタムソード 0~256

入手: ヒールナビV2/インターネット5/スペシャル/パウピース [AP フォルテVer./TC 炎山 Ver.]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

2パネル前方、1パネルおきに跳ねて進むブルメロを投げる。ヒットした敵が倒れない場合は、最大3回までその場で攻撃をくり返す。攻撃力は高いが、跳ねている間に敵に逃げられることが多いので、カウ

ターやサンダーボールがヒットしたときなど、敵の動きが止まったときの追撃に使う。使っている。



一定の場所まで止まって攻撃する相手になら、単発でも使っている。

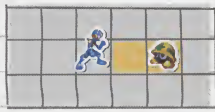
攻撃範囲はナビの目の前1パネル分と狭いが、初期装備のチップの中では高い攻撃力を持っている。



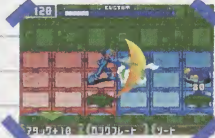
前方の縦3パネル分を攻撃する。エアスチールで敵の逃げ場をなくしたら、当てやすくなる。



前方の横2パネル分を攻撃する。エアスチールを使えば、敵が最後列にいても攻撃が届くようになる。



ワイドソードの強化版。攻撃力が格段に高くなっているが、性能や攻撃範囲などは変わっていない。



ロングソードの強化版。ソード系は反撃されやすいので、一発でしめられる敵をねらうようにしよう。



カスタムゲージが増えるほど威力が上がるが、ゲージが満タになると攻撃力が0になってしまうソード。



060 バリアブルソード 150



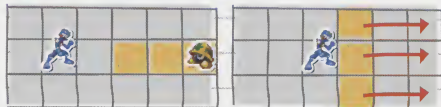
入手: インターネット11/おもちゃパソコン(固定)/
スペシャル/パワビース [MP/BB Vol.2]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ランダムで攻撃範囲の違ういくつかの剣技をくり出すことができるソード。どの技でも高確率でヒットするうえ、攻撃力も高いので、強いナビとのバトルでも心強い味方になってくれる。



◀ドリームソードは、ヨコ2×タテ3の計6パネルもの広範囲を攻撃できる。



061 アイフォーム 240



入手: カオスエリア1/インターネット11/スペシャル/パワビース [BB Vol.1]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

チップをAボタンを押して選択したら、そのままボタンを押し続けることで、こちらのエリアに侵入してきた敵に自動的に反撃してくれる。ただ、受付中は身動きができず、敵の攻撃に当たってしまうと効果が切れてしまう。敵がこちらのエリアに入ってくる直前に発動するといひ。相手の攻撃パターンを見極めてから使おう。



▲攻撃範囲はエリア内をすべてカバーしているので、敵が侵入してきたとき、どこにいても攻撃をヒットさせられる。

062 フウジンラケット 100



入手: カオスエリア1/インターネット8/スペシャル/パワビース [BB Vol.2/OB ウィントマン]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ワイドソードと同じ攻撃動作で攻撃範囲も同じだが、ヒットした相手をエリア最後列まで吹き飛ばす追加効果を持っている。ソード系の攻撃は単発の攻撃で終わりがちだが、これならヒット後にフーメランやハンブーランスなどのコンボがねえらる。ただし、ガード中の相手や敵が横に並んでいる場合は吹き飛ばすことができない。



▲エリア内にあるストーンキューブを攻撃すれば、ストーンキューブが吹き飛んでいって、敵にダメージを与えることもできる。

063 エアホッケー1 50



入手: ターマ/ターマEX/インターネット2/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BC カットマン/BB Vol.1/CH*]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

目の前のパネルから斜めに進んで壁に反射するホッケーを扱う。レベルが上がることに6→8→10/パネルと移動パネル数が増える。複数敵の敵とのバトルでは、適当に出すだけでも当たってくれることが多い。ただ、パネルを穴だらけにする敵とのバトルでは、途中で穴に落ちてしまうので、効果が薄い。



064 エアホッケー2 60



入手: ターカ/ターカEX/カオスエリア2/スペシャル/パワビース [OB メタルマン/BB Vol.1]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

065 エアホッケー3 70



入手: ターダラ/ターダラEX/パワビース [BB Vol.1]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下



◀エアスチールを使えば、ホッケーの移動範囲が狭くなるので、当たる確率と回数が増える。

066	カウンター1	70
入手:	電気コンロの電腦/インターネット2/ノーマル/スペシャル [BC ブルース/BB Vol.1/CH※1]	
3	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

067	カウンター2	110
入手:	インターネット6/ウラインターネット2/スペシャル/パフヒース [BP メタルマン/BG]	
3	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

068	カウンター3	150
入手:	インターネット10/パフヒース [BB Vol.1]	
3	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

069	ブーメラン1	60
入手:	ラウンダ/ラウンダEX/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BG/BB Vol.1/CA/CH※2]	
3	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

070	ブーメラン2	80
入手:	ラウンダラウ/ラウンダラウEX/ウラインターネット4/スペシャル/パフヒース [OB ウットマン/BB Vol.1]	
3	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

071	ブーメラン3	100
入手:	ラウンダバー/ラウンダバーEX/パフヒース [BB Vol.1]	
3	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

072	サイドバンブー1	80
入手:	キルファー/キルファーEX/インターネット8/ノーマル/スペシャル [BC ウットマン/BB Vol.1/OB ウインドマン]	
3	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

073	サイドバンブー2	110
入手:	キルファーテ/キルファーテEX/スペシャル/パフヒース [OB ウットマン/BB Vol.1]	
3	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

074	サイドバンブー3	140
入手:	キルファーロ/キルファーロEX/パフヒース [BB Vol.1]	
3	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

敵の攻撃動作中に、その攻撃のカウンターになるタイミングでボタンを押して発動すれば、位置に関係なくヒットしてダメージを与える。成功すると動きが止まるので、コンボをねらえるほか、出そうとしていた攻撃をキャンセルさせられる。オペレーター晩次第では攻守両面で活用できる強力なチップになる。



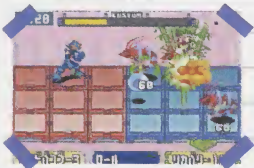
「間合いを気にする必要がないので、タイミングを計ることに専念できる。」

バトルフィールドの外周に沿って飛んでいく。ダブルクラックで中央に穴を空け、外側に敵を逃がしてから使うと、確実にヒットする。また、貫通力があるので、障害物があっても構わず飛んでいくうえ、こちらのエリアでも攻撃判定があるので、ワープなどで入り込んできた敵を倒すときにも有効だ。





「どこから出しても同じ場所を飛ぶので、最後列で回避に専念しながらでも反撃できる。」

チップを使った場所の3パネル前方のエリア外にキルバーが出現して、縦2パネル分の攻撃範囲のある竹やりを突き出す。下段にいる敵には当たらないのが弱点だが、あらかじめダブルクラックで下段の列に穴を空けておけば、ヒットさせやすくなる。それぞれのレベルのチップの違いは攻撃力だけだ。





「エビロン系は規則的に縦に移動するので、このチップをヒットさせやすい。」


075	バンブーランス	130
	入手 インターネット4/スペシャル/パウヒース [BB vol.2/OB ファイアマン]	
 3	☆☆☆☆☆ゲソ貫ブイ下	


敵エリアの最後列のエリア外から竹やりを突き出してダメージを与え、ヒットすると相手を1パネル前に押し出す追加効果を持っている。単発でもコンボに組み込んでもOKの使い勝手のいいチップで、持っている分だけフォルダに入れておいて損はない。最後列から攻撃してくる相手に対してカウンターをねらう際も有効だ。



▲トップウで敵を最後列まで吹き飛ばしておいて、バンブーランスで後ろから突くコンボなど、さまざまなチップと組み合わせられる。

076	ホワイトウェブ1	40
	入手 クモス/クモスEX/インターネット7/ スペシャル [CA/OB サーチマン]	
 3	☆☆☆☆☆ゲソ貫ブイ下	


077	ホワイトウェブ2	40
	入手 クモモート/クモモートEX/スペシャル/パウ ヒース [OB ウッドマン/BB Vol.3]	
3	☆☆☆☆☆ゲソ貫ブイ下	


078	ホワイトウェブ3	40
	入手 クモゲイツ/クモゲイツEX/ パウヒース [BB Vol.3]	
3	☆☆☆☆☆ゲソ貫ブイ下	


敵エリアの横1列にクモの巣を発生させる。1が上段、2が中段、3が下段になっていて、攻撃力はどれも同じ。攻撃手段はふたつあり、動きが遅い敵には発動の早さを活かして直接攻撃し、素早い敵には発生してわずかに続く攻撃判定を活かして当たってくれるのを待つ、という方法を使い分けられる。



◀穴パネルにもクモの巣を張ることができるので、空を飛ばす敵にもヒットする。

079	モコラッシュ1	60
	入手 マルモコ/マルモコEX/インターネット11/ ノーマル/スペシャル [BC ロール/BB Vol.1]	
3	☆☆☆☆☆ゲソ貫ブイ下	

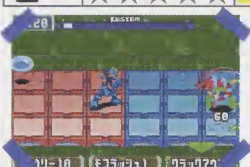
080	モコラッシュ2	90
	入手 ミルモコ/ミルモコEX/カオスエリア2/スペシャル/パウヒース [OB ロール/CA/CH*]	
3	☆☆☆☆☆ゲソ貫ブイ下	

081	モコラッシュ3	120
	入手 ケルモコ/ケルモコEX/ハクヒース [BB Vol.1]	
3	☆☆☆☆☆ゲソ貫ブイ下	

画面左端から右端に向かって、縦に3頭並んだマルモコが一直線に駆け抜けていく。その際、進路上にいる敵にダメージを与えると同時に1パネル後ろに弾き飛ばす。攻撃範囲が広く複数の敵を一掃することができるほか、クモスなど、こちらのエリアに侵入してくる敵に対しても攻撃を当てやすい、ウィルス戦で最大限の効果を発揮するチップだ。ただ、地上を移動する攻撃なので、進路上に穴パネルがあると、そこで突進がストップして消滅する。貫通性能もなく設置物があるとストップするので、ヒビ割れなどのない、平らな地形で使うようにしたい。



◀ねらって出す必要がないので、エリア内を素早く動き回って攻撃を当てにくい敵に有効。



◀マルモコで最後方へ追いやって敵を、後ろからバンブーランスで突くコンボをねらう。

082	サークルガン 1	80
入手:	サーキラー/サーキラーEX/インターネット6/ スペシャル [BC サーチャマン/OB サーチャマン]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

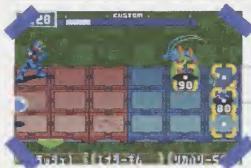
083	サークルガン 2	100
入手:	サーキライル/サーキライルEX/スペシャル/ ハクピース [BB Vol.3/CA]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

084	サークルガン 3	120
入手:	サーキランド/サーキランドEX/ ハクピース [BB Vol.3]	
3	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

085	カモンスネーク	20×?
入手:	ノーマルナヒSP/インターネット7/スペシャ ル/ハクピース [OB カッツマン/BB Vol.2]	
1	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

こちらのエリアの穴パネルからヘビで呼び出し、そのヘビで敵に攻撃する。ヘビ1体の攻撃力は20と低いので、できるだけたくさん穴を空けてから使うといい。デスマッチ2と相性がよく、合計160のダメージをねらうことができる。通信対戦では、トリフルクラックのチップを多用する相手への牽制に使うと効果的だ。

チップを使うと敵エリアの外周を照準がクルクル回るので、この照準を敵が乗っているパネルに合わせて攻撃する。チップのレベルが上がることによって攻撃力も上がるが、照準のスピードも早くなる。照準が回っている間は、時間が止まって敵は身動きできないので、あわてず慎重にストップさせることを心がけたい。



4つの照準に、なるべく多くの敵が乗るようにルーレットを止めよう。

086	マグナム	130
入手:	インターネット8/ハクピース [BC サーチャマン/OB サーチャマン]	
1	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

敵エリアを動く縦3パネルの照準を止めると、止まった場所にパネル破壊効果のある攻撃をくり出す。



087	ビッグハンマー 1	160
入手:	ガイアント/ガイアントEX/インターネット6/ ノーマル/スペシャル [BB Vol.1/CA/CH*]	
1	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下

ナビの目の前にガイアントが出現し、ハンマーを振り下ろして攻撃。攻撃後は敵エリアにランダムでふたつのヒビパネルを作る。攻撃の威力は高いが、ハンマーを振り下ろすまでの動作に時間が掛かるので、敵が攻撃動作に入った瞬間に出る。現させるが、カウンターからのコンボに使ってヒットさせるといい。





088	ビッグハンマー 2	220
入手:	ガイアントラ/ガイアントラEX/スペシャル/ ハクピース [OB メタルマン/BB Vol.1]	
1	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下


089	ビッグハンマー 3	280
入手:	ガイアンパン/ガイアンパンEX/ハクピース [BB Vol.1]	
1	☆☆☆☆☆	ゲソ 貴 ブイ 下





4パンバランスで最後列の敵を押し出してから使うコンボも有効。

090	ボーイズボム 1	220
	入手: ボムボーイ/ボムボーイEX/インターネット 9/スペシャル [BB Vol.3/CA]	
1	☆☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下	


091	ボーイズボム 2	250
	入手: ボムワーカー/ボムワーカーEX/スペシャル/ バフピース [BB Vol.3/OB ナンバーマン]	
1	☆☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下	


092	ボーイズボム 3	280
	入手: ボムレイバー/ボムレイバーEX/ バフピース [BB Vol.3]	
1	☆☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下	


093	カウントボム	150
	入手: インターネット5/ノーマル/バフピース [BB Vol.2/BC ロール]	
1	☆☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下	

094	ステルスマイン	300
	入手: インターネット7/バフピース [BC ウットマン/BB Vol.2]	
1	☆☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下	

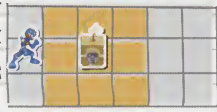
敵エリアの、設置物と穴パネル以外のどこかのパネルに見えない地雷を仕掛ける。置かれたパネルの上に敵が移動すると、爆発とともに300モの大ダメージを与える。こちらが置き場所を選ぶことはできないが、エリア内を動き回る敵には高確率でヒットする。対戦でも、かなりのプレッシャーを相手に与えることができる。

095	ストーンキューブ	200
	入手: インターネット1/ノーマル/スペシャル [BB Vol.2/OB ジャンクマン]	
1	☆☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下	

096	トッパウ	-
	入手: ウイントボックス/ウイントボックス2/ウイントボ ックス3/ノーマル/スペシャル [TC/OB ウイントマン]	
1	☆☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下	

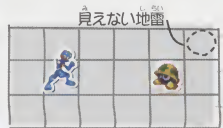
097	スイコミ	-
	入手: バキュームファン/バキュームファン2/バキュームファン 3/ノーマル/スペシャル [BB Vol.2/OB ウイントマン]	
1	☆☆☆☆☆ゲソ貴ブイ下	

自分のエリアの最前列のどこかに、周囲1パネルを巻き込むボムを設置する。攻撃力が高く攻撃範囲も広い強力なチップだが、発動したときに置いた位置だと、攻撃範囲の大半がこっちのエリアになってしまうので、エアシュートをセッテで装備しておき、設置したあと相手のエリアに押し出そう。



たとえ自分のエリアで爆風に巻き込まれても、ダメージは受けない。

敵エリア全体に爆風が広がる強力な時限爆弾。壊されやすいのでリペアーを用意しておくといい。

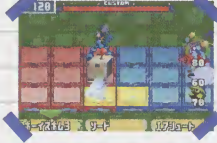


配置されたあとは画面上には映らなくなる。敵が多いときや、敵エリアを挟めてから使うことで、ヒットする確率が高くなる。

目の前にHP200の石の塊を設置する。エアシュートで押して、敵に当たると200のダメージを与える。



敵エリアに強い風を発生させ、敵を最後列へ追いやる。ナイトマンなどの接近戦を得意とする敵に有効。



すべての敵を最前列に吸い寄せる風を発生させる。そのあとは、ワイドソードがねらいやすい。



バトルチップ大合集

バトルチップ大合集

098	オウエンカ	-
入手:	ララバッパ/ララバッパEX/インターネット10/ノーマル/スペシャル/ハブピース [BB Vol.2/OB ジャンクマン]	
1	★★★★☆	ゲソ 貴 ブイ 下

演奏中、ナヒが無敵になるララバッパが出現する。破壊されるが、40秒ほどたつと消滅してしまう。



099	ディスコード	-
入手:	ララチューバ/ララバッパEX/ウインターネット1/ノーマル/スペシャル/ハブピース [MP/OB ロール/BB Vol.3]	
1	★★★★☆	ゲソ 貴 ブイ 下

演奏中、敵全体を混乱状態にするララチューバを自分の前に置く。100のダメージが一定時間で消滅する。



100	ティンパニー	-
入手:	ララボーン/ララバッパEX/ハブピース [BB Vol.3/OB カッツマン]	
1	★★★★☆	ゲソ 貴 ブイ 下

敵を移動不可にするララボーンが出現し、威力の高いチップをねらうときのサポートに使える。



101	サイレンス	-
入手:	ララミュート/ララバッパEX/ノーマル/スペシャル/ハブピース [OB ジャンクマン/BB Vol.1]	
1	★★★★☆	ゲソ 貴 ブイ 下

敵を盲目にするララミュートが出現し、敵の攻撃の命中率を下げる。ながには攻撃しなくなる敵もいる。



102	ワランギョウ	? ■
入手:	ヒールナヒV3/ウインターネット3/ハブピース [MP/BB Vol.3/BC シェートマン]	
1	★★★★☆	ゲソ 貴 ブイ 下



3パネル前方にワランギョウを置く。これに攻撃を当てると、そのダメージ分だけターゲットにしている敵にダメージを与える。攻撃力が高い相手ほど脅威になるので、ウイルス戦よりモナビ戦や通信対戦などで活躍する。特にギガクラスチップなど、強力なチップが飛び交う、強い者同士の通信対戦では脅威的になる。

▲ワランギョウはすぐに消えるので、早めに攻撃を当てなければならない。また、置いたパネルはダークホールに変化する。

103	メットガード1	50 ■
入手:	メットール/メットールEX/インターネット1/ノーマル/スペシャル [BC ウッドマン/BB Vol.2/CHP]	
3	★★★★☆	ゲソ 貴 ブイ 下

敵の攻撃が当たる直前に使うと、その攻撃をガードし、衝撃波としてはね返す、防御と攻撃を兼ねたチップ。ただ、衝撃波のスピードが遅いため、かわされやすく、フレイク効果のある攻撃ははね返せずにダメージを受けてしまうという

104	メットガード2	80 ■
入手:	メットール2/メットール2EX/スペシャル/ハブピース [BC カッツマン/OB カッツマン]	
3	★★★★☆	ゲソ 貴 ブイ 下

弱点もある。レベルによって違うところは衝撃波の攻撃力だけ。



105	メットガード3	110 ■
入手:	メットール3/メットール3EX/ハブピース [BB Vol.2]	
3	★★★★☆	ゲソ 貴 ブイ 下



◀ボタンを押すと2秒ほどガードの姿勢をとる。うまく敵の攻撃にタイミングを合わせる必要がある。

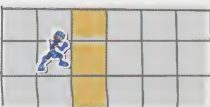
め まえ あな あ
目の前のパネルに穴を空
ける。 でき しょうがい かつ
の うえ の ば かい
の上に乗っていた場合はヒ
ビパネルになった。



ぜん ほう よこ あな
前方の横2パネルに穴を
あ てる うえ
空ける。敵をエリアの上か
した ゆうとう さい
下に誘導したいときは、最
ぜん れつ つか
前列で使うといい。



前方の縦3パネルに穴を
空ける。敵の直撃攻撃を防
ぐほか、最前列で使えば移
動範囲も制限できる。




HPを回復するチップで、名前についた数字の分だけ回復することができる。バトル中にHPを回復させる手段は、このチップ以外ではメガクラスのローレだけなので、装備できる30枚のチップのうち、何枚かは必ずこの種類のチップを入れておくようにするといふ。自分が使うナビのHPが増えていったら、それに合わせるように回復量の多いチップを装備しないと、レベルの高い敵に太刀打ちできなくなる。


「たとえば序盤でも、トーナメントに出場するのならカバリー80は欲しいところ。」


しょうひ
ゲージを消費しないバトルチップ


トップウやスイコミ、クラックアウト、エアースチールといった、補助的なチップはゲージを消費しない。これらのチップで攻撃を当てやすくしてコンボを出していくのがバトルに勝つコツだ。


◀ エリアスチール2回かいから、ブリザード、エレキシヨックなどはその代だい表的なもの。


115	リカバリー200	-
	入手: カオスエリア1/ハブピース [BB Vol.2]	
1	★★★★☆	ゲソ貴ブイ下


116	リカバリー300	-
	入手: ふるいテレビの電脳2/ハブピース [BB Vol.3]	
1	★★★★☆	ゲソ貴ブイ下


117	リベア	-
	入手: インターネット3/ノーマル/スペシャル/ ハブピース [BC メタルマン/TC 熱斗Ver.]	
1	★★★★☆	ゲソ貴ブイ下


118	パネルスチール	10
	入手: インターネット5/ノーマル/スペシャル [BC ウットマン/OB ウットマン]	
1	★★★★☆	ゲソ貴ブイ下

119	エリアスチール	10
	入手: さいしょから/インターネット4/ノーマル/スペシ ャル/ハブピース [BC ロックマン/OB フールズ]	
1	★★★★☆	ゲソ貴ブイ下

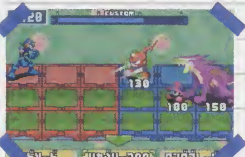
120	スチールゼリー	120
	入手: インターネット10/インターネット11/ハブ ピース [CA/OB アクアマン]	
1	★★★★☆	ゲソ貴ブイ下

121	スチールバニッシュ	30×?
	入手: インターネット6/ウインターネット3/おもちゃ/パ ンの電脳/ノーマル/スペシャル [BB Vol.3/OB ナンバーマン]	
1	★★★★☆	ゲソ貴ブイ下

122	スチールリベンジ	50×?
	入手: カオスエリア1/ハブピース [BB Vol.3/OB サーチマン]	
1	★★★★☆	ゲソ貴ブイ下

123	パネルリターン	-
	入手: インターネット6/ノーマル/スペシャル [BB Vol.1/CA/TC AP2 Ver.]	
1	★★★★☆	ゲソ貴ブイ下

それぞれ回復量が200、300と、最高クラスの回復チップ。終盤のトーナメントでは100や200のダメージを受けることは珍しくないで、必ず入手して、装備しておくようにしたい。



4キガクラスチップには500以上のダメージを与えるものもあるので、対戦では複数枚用意しておきたい。

ストーンキューブなどの障害物や、オウエンカなどのHPを回復させ、破壊されにくくする。



一定時間、プレイヤーのナビがある横列の、敵エリア最前列のパネルひとつを自分のエリアにする。



一定時間、敵エリア最前列が自分のエリアに。このチップとパネルスチールは敵に当たると10ダメージ。



エリアスチールと同じ効果を持つが、敵に当たると120のダメージを与えることができる。



自分のエリアが敵に奪われたとき、このチップを使えば、1パネルにつき30のダメージを敵に与えられる。



スチールバニッシュと攻撃方法は同じで、1パネルにつき50のダメージを敵に与えることができる。



自分のエリアの特殊なパネルをすべてノーマルパネルに変える。ただし、設置物や岩などはそのまま。



124

デスマッチ 1

-



入手: インターネット8/カオスエリア2/ノーマル/スペシャル [BC ロックマン/BB Vol.2/OB カットマン]



1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

バトルフィールドをすべてヒビパネルにする。すでにヒビパネルだったパネルは、穴パネルに変化する。



125

デスマッチ 2

-



入手: ヒールナヒV3/ウインターネット1/スペシャル/パワビース [BB Vol.2/OB ワイトマン]



1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

バトルフィールドをすべてナヒや障害物が乗っているパネルはヒビパネルに変化する。



126

デスマッチ 3

-



入手: ふるいテレビの電脳3/パワビース



1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

すべてのパネルを毒パネルにする。パネルリターンを続けて使えば、有利に戦うことができる。



127

ヘビーゲージ

-



入手: トイレの電脳3/スペシャル/パワビース [BT/OB メタルマン]



1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

カスタムゲージのたまるスピードを遅くする。カスタムソートを使うときに便利なチップだ。



128

ウィックゲージ

-



入手: ふるいテレビの電脳2/インターネット1/スペシャル/パワビース [OB フルース/BB Vol.3]



1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

カスタムゲージの増加スピードが遅くなり、より早く次のチップを使い、コンボがきまりやすくなる。



129

ブラインド

-



入手: インターネット7/ノーマル/スペシャル/パワビース [OB サンターマン/BB Vol.3]



1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

強烈な光を出してエリア内の敵全体に盲目の効果を与える。一定時間経過すると効果が切れる。



130

スーパーキタカゼ

-



入手: ヒールナヒSP/ウインターネット2/スペシャル/パワビース [MP/BB Vol.3/OB ワイトマン]



1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

強風を巻き起こして、敵が使ったバリアやオーラの効果を無効にする。通信対戦で有効なチップ。



131

ホーリーパネル

-



入手: はいきぶつ電脳/ノーマル/スペシャル/パワビース [BB Vol.2/OB カットマン]



1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

目の前のパネルを、すべてのダメージを半減してくれるホーリーパネルに変化させる。



132

ダークホール

-



入手: ヒールナヒV3/こうじょう電脳2/パワビース [MP/BB Vol.3]



1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

目の前のパネルにダークホールを出現させる。DS系のチップの攻撃力をアップさせたいときに使う。



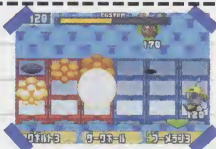
133	インビジブル	—
入手:	さいしょから/インターネット11/ノーマル/スペシャル/バ クピース [BC フルース/OB サンターマン/OB サーチャム]	
3	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

一定時間透明になり敵に
ねらわれなくなる。その間
は、ほとんど一方的に攻撃
をしがけることができる。



134	ユカシタ	—
入手:	インターネット9/スペシャル/バクピース [OB メタルマン/BB Vol.1]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

一定時間、地中に潜って
攻撃のときだけ姿を現すよ
うになる。対ユカシタ効果
のある攻撃では無力。



135	バリア	—
入手:	さいしょから/ノーマル/スペシャル [OB ロール/BC スパークマン]	
1	★★★☆☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

一定時間ナビの体の周りにバリアを張って、敵の攻
撃から身を守る防御系チップ。チップのレベルが上が
ることに、10、100、200とバリアの耐久値が増え
ている。バリアがあれば、多少攻撃に当たるのも覚悟
の上でこちらからガンガン攻めていけるので、もとも
とのHPの数値に負けていて、持久戦より短期決戦に
持ち込みたいときに便利だ。

136	バリア100	—
入手:	フラインターネット2/インターネット8/スペシ ヤル/バクピース [OB ジャンクマン/BB Vol.1]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

137	バリア200	—
入手:	インターネット12/バクピース [BB Vol.2]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下



敵の攻撃力が高くなるにつ
れて、レベルの高いバリアが
必要になってくる。

138	カキゲンキン	200
入手:	インターネット11/バクピース [BB Vol.2/CU]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

敵が炎属性の攻撃を使う
と、敵全体にダメージを与
えるワナ。炎属性のナビと
のバトルでは必需品だ。



139	ダイコウズイ	200
入手:	インターネット8/バクピース [BB Vol.3/JF2]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

水属性攻撃に対するワ
ナ。敵全体に大ダメージを
与えられる。水属性の敵に
有効なチップとなる。



140	ヒライシン	200
入手:	インターネット10/バクピース [BB Vol.3/JF2]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

電気属性の攻撃に対し、
カキゲンキンなどと同じよ
うに反撃し、敵全体に大ダ
メージを与えるワナ。



141	マヨイノモリ	200
入手:	インターネット12/バクピース [BB Vol.2/CU]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

木属性の攻撃をしてきた
敵に対するワナ。確実に敵
全体に大ダメージを与える
ことができる。

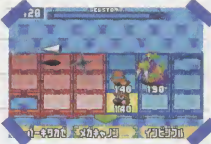


142 **カワリミ** 120

入手: ウラインターネット3/おもちゃパソコンの電脳4/ハブピース [BB Vol.2/OB フルース]

1 ★★★★★ ゲソ 貴 ブイ 下

敵の攻撃を受けたとき自動的に手裏剣で反撃してくれるワナ。反撃する敵はワナダムで決まる。



143 **シラハドリ** 100X?

入手: こうじょうの電脳4/ハブピース [BB Vol.2/OB フルース]

1 ★★★★★ ゲソ 貴 ブイ 下

敵がソード属性の攻撃をしてきた場合、それを受け流し、衝撃波を3発撃って反撃するワナ。

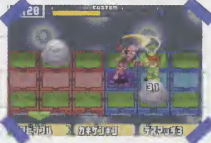


144 **ナビスカウト** -

入手: ヒールナビSP/ふるいテレビの電脳2/ハブピース [BB Vol.2/OB ロール]

1 ★★★★★ ゲソ 貴 ブイ 下

相手が呼んだナビを自分のナビにして反撃するワナ。通信対戦専用のチップでとても役立つ。

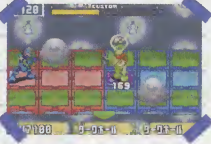


145 **バッドメディスン** -

入手: インターネット9 (交換屋) /ハブピース [MP/BB Vol.2]

1 ★★★★★ ゲソ 貴 ブイ 下

敵が回復用のチップを使うと発動し、その回復分をそのままダメージにして、足下を毒パネルにする。



146 **コピーダメージ** -

入手: ヒールナビV2/インターネット3/ノーマル/スペシャル [BC ファイアマン/BB Vol.2/CH*]

1 ★★★★★ ゲソ 貴 ブイ 下

ロックした敵に、ほかの敵に与えたダメージをコピーする。ねらう敵をすぐに変えて攻撃する必要がある。



147 **ライフシンクロ** -

入手: ヒールナビV2/インターネット3/ノーマル/スペシャル/ハブピース

1 ★★★★★ ゲソ 貴 ブイ 下

ねらった敵と、ほかの敵のHPが同じになる。ダブル、トリプルテリートをねらうときに便利。



148 **アタック+10** -

入手: さいしよから/ノーマル/スペシャル [BG/BC カッツマン]

1 ★★★★★ ゲソ 貴 ブイ 下

選択すると次に選んだチップの攻撃力が10プラスされる。攻撃回数が多いバカン系と相性抜群。



149 **ナビ+20** -

入手: ノーマルナビSP/ウラインターネット4/スペシャル/ハブピース [OB ロール/BB Vol.1]

1 ★★★★★ ゲソ 貴 ブイ 下

ナビを召喚する前に使えば、召喚したナビの攻撃力が20アップする。サーチマンのチップと相性が高い。



150 **カラーポイント** -

入手: インターネット12/インターネット8/ノーマル/スペシャル/ハブピース [CA/OB ナッパンバーマン]

1 ★★★★★ ゲソ 貴 ブイ 下

最前列のパネルを犠牲にして、次のチップの攻撃力に1パネルにつき10のダメージを加算する。



151 ロールアロー 1 50

入手: インターネット1 (金曜) / インターネット11
[「エグゼ4.5」限定版特典/BB Vol.1]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

152 ロールアロー 2 70

入手: インターネット8 (金曜)
[OB ロール/BB Vol.1]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

153 ロールアロー 3 90

入手: ウラインターネット2 (金曜)
[BB Vol.1]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

154 ガッツパンチ 1 100

入手: インターネット6 (火曜) / インターネット11
[「エグゼ4.5」限定版特典/MP/BB Vol.2/BS]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

155 ガッツパンチ 2 140

入手: インターネット9 (火曜)
[BB Vol.2/OB ガッツマン]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

156 ガッツパンチ 3 180

入手: カオスエリア1 (火曜) / カオスエリア2 (火曜)
[BB Vol.2]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

157 プロペラボム 1 120

入手: インターネット5 (土曜・日曜)
[BB Vol.2/OB ジャンクマン]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

158 プロペラボム 2 160

入手: インターネット11 (土曜・日曜)
[BB Vol.2/OB ワインマン]

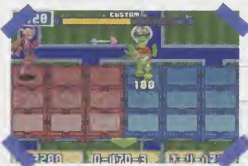
3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

159 プロペラボム 3 200

入手: ウラインターネット1 (土曜・日曜)
[MP/BB Vol.2]

3 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

使うと時間が止まり、ナビがいたパネルにロールが現れて先端にハートの付いた矢を放つ。出現したパネルから右に向かって直線上にいる敵を攻撃する。貫通力はなく、敵1体だけが攻撃対象となる。チップアイコンが出ている敵に当たると、チップを破壊できる。チップのレベルが上がると攻撃力も上がっていく。



敵が自分と同じ横列のパネル上に並んだときにロールアローを使う。

ガッツマンが出現し、ガッツパンチを敵に向かってくり出す。ヒットすると敵は右に1パネル吹き飛び効果が付いている。ガッツパンチの攻撃範囲は正面の1パネル分しかないため、当たりにくい。だがヒットしたあとと敵が無敵状態にならないので、ロングソードなどと組み合わせるコンボをねらうことができる。



敵がソードをねらってきたら、攻撃される前にガッツパンチで時間を止めて反撃するという使いかたもできる。

プロペラのついた爆弾が右へ進み、画面から消えたとたん大爆発を起こす。範囲は右端から縦3×横2パネル分。かなりの攻撃力があるが、敵に直撃すると攻撃力が0になってしまう。耐久力も10と壊されやすいので、エリアスチールですぐに画面端に到達するようにしてから使おう。



エリアスチールで右端にできるだけ近い位置で出せば成功しやすくなる。

160	サーチボム1	80	■
入手	インターネット6 (土曜・日曜) [BB Vol.3/OB ナンバーマン]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴ブイ下
161	サーチボム2	110	■
入手	インターネット9 (土曜・日曜) [BB Vol.3/OB サーマン]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴ブイ下
162	サーチボム3	140	■
入手	カオスエリア1 (土曜・日曜) / カオスエリア2 (土曜・日曜) [BB Vol.3]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴ブイ下
163	メテオレイン1	50×5	■
入手	インターネット3 (火曜) [MP/BB Vol.2]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴ブイ下
164	メテオレイン2	60×5	■
入手	インターネット12 (火曜) [BB Vol.2/OB ファイアマン]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴ブイ下
165	メテオレイン3	70×5	■
入手	ウラインターネット3 (火曜) [BB Vol.2]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴ブイ下
166	ライトニング1	100	■
入手	インターネット4 (金曜) [OB メタルマン/BB Vol.1]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴ブイ下
167	ライトニング2	130	■
入手	インターネット10 (金曜) [OB サンダーマン/BB Vol.1]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴ブイ下
168	ライトニング3	160	■
入手	カオスエリア1/カオスエリア2 (金曜) [BB Vol.1]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴ブイ下

相手との距離やロックオンしているかどうかは関係なく、サーチボムを投げると、放物線を描きながら自動的に一番近い敵に向かっていく。ただ、追尾攻撃というわけではないので、敵が動いたら逃げられてしまう。動きの少ない敵や、攻撃中は動かない敵をねらって使うようにするとヒットしやすい。



◀メットール系やガイアント系など移動の少ない敵をねらって投げつけよう。

ねらった敵に隕石を5発撃ち込む攻撃。ユカシタに隠れている敵にも効果があるが、これもサーチボムと同じで追尾攻撃ではなく、攻撃前や攻撃中に逃げられることもある。敵との間合いを計る必要がなく、どんな状況からでも攻撃できるので、攻撃をかわしながら反撃できるという利点がある。



◀どこからでも攻撃ができるので、最後列で回避に専念しながらでも使える。

フィールド上の設置物すべてに落雷し、周囲1パネル分に広がる電撃攻撃を行なう。障害物がない場合は何も起きない。理想的な攻撃方法は、ストーンキューブを敵エリアの中央のパネルに、エアシュートで押し込んでから使う方法で、こうすれば敵エリア全体が攻撃範囲に含まれる。



◀アイスマンやコールドマンなどのバトルでは、かなりの効果を発揮する。

169 **ハヤブサギリ1** 80

入手: インターネット2 (水曜) / インターネット11
[OB フルース/BB Vol.1]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

170 **ハヤブサギリ2** 90

入手: インターネット7 (水曜)
[BB Vol.1]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

171 **ハヤブサギリ3** 100

入手: ウラインターネット4 (水曜)
[BB Vol.1]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

172 **ナンバーボール1** 0~99x2

入手: インターネット4 (水曜) / インターネット11
[BB Vol.3/JF2]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

173 **ナンバーボール2** 0~99x3

入手: インターネット10 (水曜)
[BB Vol.3/OB ナンバーマン]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

174 **ナンバーボール3** 0~99x4

入手: カオスエリア1 (水曜) / カオスエリア2 (水曜)
[BB Vol.3]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

175 **メタルギア1** 100

入手: インターネット3 (月曜)
[BP サーチマン/OB サーチマン]

1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

176 **メタルギア2** 130

入手: インターネット12 (月曜)
[OB メタルマン/BB Vol.1]

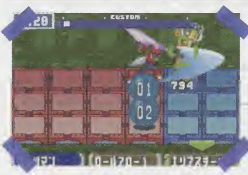
1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

177 **メタルギア3** 160

入手: ウラインターネット3 (月曜)
[BB Vol.1]

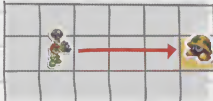
1 ★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ナヒがいるパネルにフルースが出現して、最初にワイドソード、次にロングソードの軌道で2回連続で斬りつける。2回とも攻撃をヒットさせるには敵の目の前で発動する必要があるので、相手がソードをねらってきたときの反撃で使ったり、スィコミのチップと組み合わせて使えば、当たる確率がアップする。



◀ エリアスチールを使えば、バンブーランスからの強力なコンボになる。

自分のHPの下2ケタの攻撃力があるナンバーボールを前方に転がす。そのため、ナヒのHPの下2ケタが0だった場合は、ダメージを与えることができない。また、ナンバーボールは右端まで通り抜けると消えてしまう。レベルが上がるごとにナンバーボールの数が2つ、3つ、4つとどんどん増えていく。



◀ 攻撃中は時間が止まるので、遠くから投げても敵によけられることはない。

自分のナヒがいる横列の敵エリアに、左右に往復する歯車を設置する。歯車は敵にヒットするが一定時間が経過すると消えてしまう。このチップはダメージを与えるほかに、敵に歯車のある列に移動しにくくさせる効果も期待できるので、通信対戦で使えば対戦相手にプレッシャーを与えることができる。



◀ ブレイク性能を持つので、ガード状態のガイアントでもお構いなしに倒せる。

178	パネルシュート1	100	■
入手:	インターネット1 (月曜) [OB サンターマン/BB Vol.3]		
1	★★★★☆	ゲソ	貴 ブイ 下

179	パネルシュート2	60×?	■
入手:	インターネット8 (月曜) [MP/BB Vol.2/OB ナンバーマン]		
1	★★★★☆	ゲソ	貴 ブイ 下

180	パネルシュート3	80×?	■
入手:	ウラインターネット2 (月曜) [BB Vol.2]		
1	★★★★☆	ゲソ	貴 ブイ 下

181	アクアアップー1	110	■
入手:	インターネット5 (水曜) [BB Vol.3/CC]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴 ブイ 下

182	アクアアップー2	140	■
入手:	インターネット11 (水曜) [BB Vol.3]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴 ブイ 下

183	アクアアップー3	170	■
入手:	ウラインターネット1 (水曜) [BB Vol.3]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴 ブイ 下

184	グリーンウッド1	120	■
入手:	インターネット2 (水曜) [BB Vol.2]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴 ブイ 下

185	グリーンウッド2	140	■
入手:	インターネット7 (水曜) [BB Vol.2/OB ウッドマン]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴 ブイ 下

186	グリーンウッド3	160	■
入手:	ウラインターネット4 (水曜) [BB Vol.2/CU]		
3	★★★★☆	ゲソ	貴 ブイ 下

自分のエリアのパネルをはがして敵にぶつける。1が前方の1枚、2がナギがいる段の2枚を、3が上下左右の4枚のパネルをはがす。パネルはロックオンした敵ではなく、はがされたパネルの横列を真っ直ぐ飛んでいく。

はがすことのできるパネルは自分のエリアだけで、はがされると6パネルになる。



◀パネルシュート3は自分のエリアの中央で使わないと4枚はがせない。

敵がヒビパネルの上にいるときに使うと、そのヒビパネルから水が吹き出してダメージを与える。ヒビパネルの上にいる敵すべてが攻撃対象になるので、テストマッチ1が2を使って、敵全体をヒビパネルに乗っている状態にして使えば一気に倒せる。なお、レベルの違いは攻撃力の高さに表れる。



◀敵がヒビパネルの上になく、ヒビパネル自体がないときは何も起きない。

敵が草むらパネルの上にいるときに使うと、その下から突いた木を突き出してダメージを与える。1体だけではなく、草むらパネルの上にいる敵すべてが攻撃対象になるので、ウッティパウダーで敵エリアを草むらパネルにして使えば、複数体の敵を一度に攻撃できる。アクアアップー同様、レベルの違いは攻撃力の高さに表れる。



◀インターネット5のように草むらパネルが多い場所で活躍する。

187	マーキング	-
入手:	インターネット6 『エクセ4.5』限定版特典	
1	★★★★★	ゲソ貴ブイ下

無敵状態になり、エリア最前列でねらった敵を追いかける。L、Rボタンの攻撃は使えなくなる。



188	キャノンモード	40X?
入手:	くさかりきの電腦 [AP2]	
1	★★★★★	ゲソ貴ブイ下

キャノンを一定時間連続し続ける。チャージショットなどのL、Rボタンは使えなくなってしまう。



189	ホウガンモード	100X?
入手:	れいどうこの電腦 [店頭限定配布]	
1	★★★★★	ゲソ貴ブイ下

ホウガンを一定時間投げ続ける。その間、チャージショットなどL、Rボタンが使用できなくなる。



190	ソードモード	80X?
入手:	こうじょうの電腦3 [タカラホーイズホビーフェスティバル 2004 見て配布]	
1	★★★★★	ゲソ貴ブイ下

一定時間ロングソードで攻撃する。その間、チャージショットやバスターによる攻撃はできなくなる。



メガクラスチップ

全85枚

001	スーパーバルカン	10X12
入手:	インターネット8/バグヒース [BB Vol.1]	
1	★★★★☆	ゲソ貴ブイ下

12連発のV/Lカンを発射する。基本性能はV/Lカンと同じで、連射性と貫通力が最大の魅力。



002	ネオバリアブル	240
入手:	ノーマルナヒSP/ウラインターネット2/バグヒース [BB Vol.2]	
1	★★★★★	ゲソ貴ブイ下

ナヒが攻撃範囲の違う4種類のソート技で敵を攻撃する。どの攻撃が出るかは決まっていないうが、攻撃力が高く、通常のソートの攻撃範囲のもの以外はヒットさせやすいので、切り札として使っている。



間合いを離していると出やすい衝撃波が一番ヒットさせやすい。



003	リュウセイグン	40X?
入手:	スターマン/スターマンV2/スターマンV3/スターマンSP/バグヒース [BB Vol.1]	
1	★★★★★	ゲソ貴ブイ下

敵エリアの右上から順に隕石を30発落とす。どのパネルに何発落ちるかは、決まっていないう。



004	ゴッドハンマー	250
入手	ナイトマン/ナイトマンV2/ナイトマンV3/ ナイトマンSP/バグビース [BB Vol.2]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

敵味方を問わず、エリア全体を攻撃する。敵を倒せば自分もダメージを受けないのでトドメに使える。



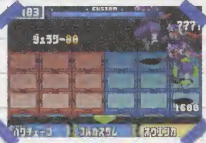
005	オジソウサン	200
入手	インターネット11/バグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

壊した相手に対して200のダメージを与える。オジソウサンを設置する。オジソウサンのHPは10。



006	ジェラシー	80×?
入手	ふるいテレビの電脳2/バグビース [BB Vol.1]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

敵のチップを破壊してダメージを与える。通信対戦では、相手のカスタムゲージを0にするだけ。



007	バグチェーン	-
入手	インターネット9 (交換屋) /バグビース [SU バグチェーン/BB Vol.3]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

通信対戦で、相手にカースオブバグを使われたとき、これを使えば相手にも同様のバグを移せる。



008	バグシュウセイ	-
入手	おもちゃパコの電脳/バグビース [BB Vol.3]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

通信対戦でカースオブバグを使われたとき、このチップを使えば、バグを解除することができる。



009	フルカスタム	-
入手	ウラインターネット4/バグビース [SU ガッツソウル/BB Vol.1]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

カスタムゲージを一瞬で満タンにする。ギガクラスチップを短い間隔で使いたいときにとても便利なチップ。



010	ドリームオーラ	-
入手	カオスエリア2/バグビース [SU メタルソウル/BB Vol.1]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ダメージ200未満の攻撃を受けつけないオーラを約50秒間張り続ける。その間に一気に攻め込もう。



011	サンクチュアリ	-
入手	ウラインターネット1/バグビース [SU サーチソウル/BB Vol.2]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

こちらのエリアをすべてホーリーパネルへ変えてしまう。ホーリードリームと一緒に使えば効果絶大。



012	アタック+30	-
入手	ヒールナヒSP/カオスエリア2/バグビース [BB Vol.3]	
1	★★★★☆	ゲ ソ 貴 ブ イ 下

次に選んだチップの攻撃力が30プラスされる。バルカン1だと、合計120までダメージが跳ね上がる。



013 ダブルポイント -

入手: ノーマルナビSP/インターネット9/
バウピース [BB Vol2/CA/TC ライクVer.]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

自陣最前列のパネルを犠牲にして、次に使うチップの攻撃力を上げる。1パネル+20で最大3パネルまで。



014 ムラマサブレード 0~256

入手: シャドーマン/シャドーマンV2/シャドーマンV3/
シャドーマンSP/バウピース [SU フルースウル/BB Vol.1]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

軌道はロングソードと同じで、自分の減ったHPが攻撃力になる。一発逆転がねらえるチップ。



015 ポイズンアムビス 1/7レム

入手: ヒールナビSP/カオスエリア2/バウピース
[BB Vol.3/CU]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

敵エリア全体に毒を出すアムビス像を置く。効果は50秒間続き、計500のダメージを与える。



016 エレメントダーク 220

入手: エレンブラEX/バウピース
[BB Vol.3]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

前方縦3パネルの範囲に無属性の攻撃を加える。毒パネルの上で使うと、射程が伸び、2ヒットになる。

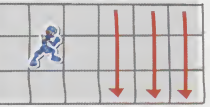


017 ブラックウイング 20x?

入手: カオスエリア1/バウピース
[SU ウインドソウル/BB Vol.3]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

敵エリアの上段から下段へ合計18匹のコウモリが移動する。使用後足下がダークホールになる。



018 ダークライン -

入手: ウラインターネット4/バウピース
[BB Vol.3]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ナビがいる横1列のパネルすべてにダークホールを発生させる。DS系のチップを使う前に出すといい。

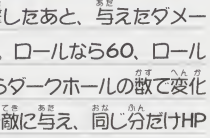


019 ロー 20x3

入手: さいしよから/ロー/ローLV2/ローLV3/
ローSP [BB Vol.1・2/CA/BG 炎山Ver.]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ローが敵1体を3回攻撃したあと、与えたダメージ分のHPを回復してくれる。ローなら60、ローSPなら165、ローLVDSならタークホールの敵で変化して90~240のダメージを敵に与え、同じ分だけHPが回復する。これ1枚で攻撃と回復を兼ねた使い勝手のいいチップなので、ピンチのときにはとても助かる。



020 ローSP 55x3

入手: ローLV3/ローSP
[OB ロー]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ローLV3/ローSPの攻撃と回復を兼ねた使い勝手のいいチップなので、ピンチのときにはとても助かる。

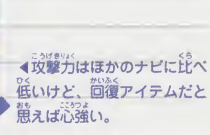


021 ローLVDS 30~80x3



入手: ローLV2/ローLV3/ローSP
[BB Vol.1]



1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下



ローLV2/ローLV3/ローSPの攻撃と回復を兼ねた使い勝手のいいチップなので、ピンチのときにはとても助かる。







◀攻撃力はほかのナビに比べ低いけど、回復アイテムだと考えれば強い。



022	ガッツマン	80
	入手 さいしよがら/ガッツマン/ガッツマンV2/ ガッツマンV3/ガッツマンSP [BB Vol.2・3]	
	★★★★☆ゲソ貴ブイ下	



023	ガッツマンSP	150
	入手 ガッツマンV3/ガッツマンSP [OB ガッツマン]	
	★★★★★ゲソ貴ブイ下	



024	ガッツマンDS	100~200
	入手 ガッツマンV2/ガッツマンV3/ ガッツマンSP [BB Vol.2]	
	★★★★★ゲソ貴ブイ下	



025	ウインドマン	40×3
	入手 ウインドマン/ウインドマンV2/ ウインドマンV3/ウインドマンSP [BB Vol.2・3]	
	★★★★☆ゲソ貴ブイ下	

026	ウインドマンSP	75×3
	入手 ウインドマンV3/ウインドマンSP [OB ウインドマン]	
	★★★★★ゲソ貴ブイ下	

027	ウインドマンDS	50~100×3
	入手 ウインドマンV2/ウインドマンV3/ ウインドマンSP [BB Vol.2]	
	★★★★★ゲソ貴ブイ下	

028	サーチマン	20×5
	入手 サーチマン/サーチマンV2/サーチマンV3/ サーチマンSP [BB Vol.1・3/BC サーチマン]	
	★★★★☆ゲソ貴ブイ下	

029	サーチマンSP	50×5
	入手 サーチマンV3/サーチマンSP [OB サーチマン]	
	★★★★★ゲソ貴ブイ下	

030	サーチマンDS	25~75×5
	入手 サーチマンV2/サーチマンV3/ サーチマンSP [BB Vol.3]	
	★★★★★ゲソ貴ブイ下	

使った位置にガッツマンが現れ、地面を叩きつけてガレキをランダムで3つ降らせる。ガッツマンより前のエリアは、敵味方のエリア関係なくすべてをヒビパネルにする。また、敵の目の前で出せば、叩きつけとその後落ちてくるガレキで2度ダメージ与えられるので、必ず最前列で使うようにするといひ。



◀チップを使うと時間が止まるので、目の前に敵が来たとき使えば必ず当てられる。

貫通力のある電巻が3つ出現して反時計回りに周回する。攻撃回数は3回だが、アリジゴクパネルを通過させてから攻撃を当てると電巻は2回ヒットするので、サントリングで敵を捉えてからのコンボにすれば大ダメージ与えられる。穴パネルを通過し、ユカシタの敵にもダメージ与える高性能の技だ。



◀使う前に間合いさえ調整しておけば、デスマッチ2ともコンボになる。

敵エリアを移動する照準をAボタンを押して止めると、そのパネルに5発連続して狙撃する。照準をA・Bボタンを同時押しで止めると、最後の1発に敵チップの破壊効果が付き、通信対戦ではカスタムゲージを減少させる。ナヒ+20を使ったあとで出せば、大ダメージ与えられる。



◀照準の動きは速いので、ねらえるようになるまでウイルス戦で練習するといひ。

031	ファイアマン	100
入手	ファイアマン/ファイアマンV2/ファイアマンV3/ ファイアマンSP [BB Vol.2・3/CA/TC 難Ver.]	
1	★★★★☆	ゲソ 貴 ブイ 下

032	ファイアマンSP	200
入手	ファイアマンV3/ファイアマンSP [OB ファイアマン]	
1	★★★★★	ゲソ 貴 ブイ 下

033	ファイアマンDS	150~250
入手	ファイアマンV2/ファイアマンV3/ ファイアマンSP [BB Vol.2]	
1	★★★★★	ゲソ 貴 ブイ 下

034	サンダーマン	90
入手	サンダーマン/サンダーマンV2/ サンダーマンV3/サンダーマンSP [BB Vol.1・2]	
1	★★★★☆	ゲソ 貴 ブイ 下

035	サンダーマンSP	170
入手	サンダーマンV3/サンダーマンSP [OB サンダーマン]	
1	★★★★★	ゲソ 貴 ブイ 下

036	サンダーマンDS	120~220
入手	サンダーマンV2/サンダーマンV3/ サンダーマンSP [BB Vol.1]	
1	★★★★★	ゲソ 貴 ブイ 下

037	ブルース	100
入手	ブルース/ブルースV2/ブルースV3/ブルースSP 『ロックマンエグゼアクセス』DVDの初回特典	
1	★★★★☆	ゲソ 貴 ブイ 下

038	ブルースSP	190
入手	ブルースV3/ブルースSP [OB ブルース]	
1	★★★★★	ゲソ 貴 ブイ 下

039	ブルースDS	140~240
入手	ブルースV2/ブルースV3/ブルースSP [BB Vol.1・3]	
1	★★★★★	ゲソ 貴 ブイ 下

ナヒがいたパネルにファイアマンが出現し、前方1ラインを貫通力のある炎で攻撃する。発動すると時間が止まるので、相手と向かい合っているときにチップを使えば確実にヒットさせられる。ファイアプラスやウツティブパウダーで、前もって草むらパネルを作っておき、確実に2倍ダメージをねらうていこう。



◀すぐに攻撃せず、敵が2、3体横1列になってから攻撃するようにした。

3パネル前方の縦一列に雷を落とす。攻撃後、敵のいたパネルはヒビパネルに、敵がいなかったパネルは穴パネルに変化する。攻撃力はそれほど高くないが、対コカシタの効果を持っているほか、できた穴を利用して、カンケツセンなどのチップでコンボをねらえるなど、使い勝手はいい。



◀攻撃中は時間が止まるので、間合い3のときに出すと、敵は逃げられない。

ブルースが近い敵から順にソードで攻撃していく。ただし、敵の正面に障害物がある場合は攻撃できない。それは敵が2体横に並んでいるときも同じで、前方の敵を倒さないと、後方の敵へ攻撃することができない。敵の位置をよく見極めてがら使わないと、せっかくのチップが無駄に終わってしまふこともある。



◀ブルースのチップの間合いは関係ないので、敵同士的位置関係を見て出すといい。

040 ナンバーマン 30X1~6

入手: さいしょがら/ナンバーマン/ナンバーマンV2/
ナンバーマンV3/ナンバーマンSP [BB Vol.3]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

041 ナンバーマンSP 65X1~6

入手: ナンバーマンV3/ナンバーマンSP
[OB ナンバーマン]

1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

042 ナンバーマンDS 40~90X1~6

入手: ナンバーマンV2/ナンバーマンV3/
ナンバーマンSP [BB Vol.3]

1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

043 メタルマン 160

入手: メタルマン/メタルマンV2/メタルマンV3/
メタルマンSP [BB Vol.1・2/BC メタルマン]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

044 メタルマンSP 250

入手: メタルマンV3/メタルマンSP
[OB メタルマン]

1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

045 メタルマンDS 200~300

入手: メタルマンV2/メタルマンV3/
メタルマンSP [BB Vol.1]

1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

046 ジャンクマン 100X?

入手: ジャンクマン/ジャンクマンV2/
ジャンクマンV3/ジャンクマンSP [BB Vol.1・2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

047 ジャンクマンSP 150X?

入手: ジャンクマンV3/ジャンクマンSP
[OB ジャンクマン]

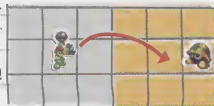
1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

048 ジャンクマンDS 100~200X?

入手: ジャンクマンV2/ジャンクマンV3/
ジャンクマンSP [BB Vol.1]

1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ナビがいる位置にナンバーマンが出現して、3マス前方にサイコロボムを投げ込む。サイコロボムは周囲1パネル分に誘爆し、出た目の敵×攻撃力が敵に与えるダメージになる。発動場所を敵エリア全体に攻撃範囲が広がるエリアの中心にすれば、ウィルス戦でダブル、トリプルデリートをねらいやすい。



◀目の数が1でも全体に30のダメージを与えるので、ウィルス戦ではかなり使える。

メタルマンが出現して、目の前のパネルにパンチをくり出す。出現してからパンチが出るまでの間にAボタンを押しながら十字ボタンで移動することができるが、その時間はとても短いので、移動できたとしても結局届かないこともある。できるだけ敵に近づいてからメタルマンを呼びようにするといい。



◀パンチが敵にヒットするとヒビパネルに、空振りすると穴パネルにする。

敵のエリアを含めた、バトルフィールド上の設置物すべてを一番近い敵にぶつける。設置物はストーンキューブやワインドボックスなどが代表的で、ひとつにつきチップの攻撃力分のダメージを与える。ただし、設置物がないと、なにもしこらない。アイスマンやコートマンとのバトルで大ダメージが期待できる。



◀設置物のHPがなくなったら、ジャンクマンを使うといい。

049 アクアマン 70X1~2

入手: アクアマン/アクアマンV2/アクアマンV3/
アクアマンSP [イベント限定配布]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

050 アクアマンSP 130X1~2

入手: アクアマンV3/アクアマンSP
[OB アクアマン]

1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

051 アクアマンDS 80~180X1~2

入手: アクアマンV2/アクアマンV3/
アクアマンSP [BB Vol.3]

1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

052 ウッドマン 130X1~2

入手: ウッドマン/ウッドマンV2/ウッドマンV3/
ウッドマンSP [BB Vol.1~2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

053 ウッドマンSP 200X1~2

入手: ウッドマンV3/ウッドマンSP
[OB ウッドマン]

1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

054 ウッドマンDS 150~250X1~2

入手: ウッドマンV2/ウッドマンV3/
ウッドマンSP [BB Vol.1]

1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

055 タップマン 20X? *

入手: タップマン/タップマンV2/タップマンV3/
タップマンSP/バグビース [BB Vol.1]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

056 タップマンSP 55X? *

入手: タップマンV3/タップマンSP
[BB Vol.1]

1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

057 タップマンDS 30~80X? *

入手: タップマンV2/タップマンV3/
タップマンSP/バグビース [BB Vol.1]

1 ★★★★★★ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ナヒの位置にアクアマンが出現し、目の前のパネルにスライドウカンを設置する。そのスライドウカンから、前方2パネルを攻撃する。ひとつ目のパネルが1ヒットで、ふたつ目のパネルが2ヒットと、位置によってヒット数が変わるので、敵との間合いを3にした状態で使って、なるべくダメージを多く与えよう。



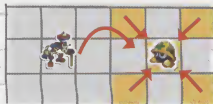
◀攻撃範囲が狭いので、敵の数が少ないときに使うのが有効的だ。

ウッドマンが出現して、ウッディタワーをくり出す。木の杭は4つから5つのパネルにランダムで飛び出してくるので、ダメージは大きい割に当たらないことも多い。また、ウッドマンがジャンプして着地する前にA+B+下とコマンドを入力すると2回攻撃になり杭が連続で飛び出すようになる。



◀ウッドマンが着地する直前の、影が少し大きくなったときにコマンドを入力する。

3パネル前方のパネルに向かって、斜め4方向からコマを放ち、最後にタップマン自身が大きなコマに変身して体当たりで攻撃する。最初にコマが現れたところにも攻撃判定はあるので、複数の敵を相手にするワイルド戦で役立つ。また、タップマンが変身したコマにだけはブレイク性能が付いている。



◀敵エリアの中心をねらわないとコマが4つ出ないので、ねらいを定めて出すといい。

058 コールドマン 100X?

入手: コールドマン/コールドマンV2/コールドマンV3/
コールドマンSP/パワビース [BB Vol.2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

059 コールドマンSP 180X?

入手: コールドマンV3/コールドマンSP
[BB Vol.2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

060 コールドマンDS 130~230X?

入手: コールドマンV2/コールドマンV3/
コールドマンSP/パワビース [BB Vol.2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

061 スパークマン 70X?

入手: スパークマン/スパークマンV2/スパークマンV3/スパークマンSP/パワビース [BB Vol.2-3/BC スパークマン]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

062 スパークマンSP 150X?

入手: スパークマンV3/スパークマンSP
[BB Vol.3]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

063 スパークマンDS 100~200X?

入手: スパークマンV2/スパークマンV3/
スパークマンSP/パワビース [BB Vol.3]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

064 シェードマン 120

入手: シェードマン/シェードマンV3/
パワビース [BB Vol.1-3/BC シェードマン]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

065 シェードマンSP 190

入手: シェードマンV3
[BB Vol.1]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

066 シェードマンDS 140~240

入手: シェードマンV3/パワビース
[BB Vol.1]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

コールドマンが出現し、エリア内の設置物を氷に変えて右方向へ押し出したあと、自分でも氷の塊を作って横に押し出してくる。ストーンキューブやワイントボックスを設置してから使うとたくさんダメージを与えられる。オジソウサンやララバツパなどの、設置できるものならすべて氷に変えてしまうのが特徴。



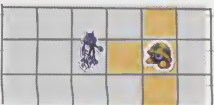
◀穴が空いているとそれ以上右に進まないで、パネルの状態を確認してから出すこと。

プレイヤーナビのいるパネルにスパークマンが出現し、目の前を攻撃したあと、さらに前方に向かって電流を放出する。発生した電流はまず上に移動し、その後はジグザグに動きながら進路上的な敵にダメージを与えていく。ガード中やインビジブル状態の敵にはダメージを与えられないが、目の追加効果は有効だ。



◀電流の軌道上に障害物があってもダメージを与えず通過して敵エリア全体を攻撃する。

シェードマンが現れ放射状に超音波を放射する。間合いを2にしておくと当たりやすい。攻撃力の高さも魅力だが、コマンドの追加入力が発生する追加効果が最大の長所。シェードマンが現れて羽を広げるまでの間に下、右下、右+Aとコマンドを入力するとマヒ、下、左下、左+Aで混乱状態になる。



◀普段紫色の超音波が黄色になったらマヒ、緑色が混乱の追加効果が発生した証拠。

067 バーナーマン 60X?

入手: バーナーマン/バーナーマンV2/
バーナーマンV3/バーナーマンSP/ハッピース[*]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

068 バーナーマンSP 95X?

入手: バーナーマンV3/バーナーマンSP
[BB Vol.3]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

069 バーナーマンDS 70~120X?

入手: バーナーマンV2/バーナーマンV3/
バーナーマンSP/ハッピース [BB Vol.3]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

バーナーマンと2つのバーナーが炎を発射する。間合いを2ににして、正面に敵がいるときに使えばすべての炎をヒットさせられる。上下に出現するバーナーは、中段の列以外で使うとどちらかが片方しか出現しない。

また、出現する位置に敵や障害物があるときは、そこにあるものにダメージを与えて炎を出さずに消滅する。



◀バーナー1つのダメージは大きくないので3つともヒットさせられるように。

070 レーザーマン 100

入手: レーザーマン/レーザーマンV3/ハッピース
[BB Vol.2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

071 レーザーマンSP 170

入手: レーザーマンV3
[BB Vol.2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

072 レーザーマンDS 120~220

入手: レーザーマンV3/ハッピース
[BB Vol.2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

横一直線に貫通するレーザーを発射する。複数の敵が横に並んだときに使えば、まとめてデリートできる。攻撃が発動すると時間が止まるので、ねらった敵と横の列を合わせて使うだけで確実にヒットさせられるのが魅力。攻撃力が高く、当てやすい反面、追加効果がないのが玉にキズ。



◀ヒットすると、敵は無敵になるので、そのあとコンボをねらうことはできない。

073 ケンドーマン 70X?

入手: ケントーマン/ケントーマンV2/ケントーマンV3/
ケントーマンSP/ハッピース[BB Vol.2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

074 ケントーマンSP 105X?

入手: ケントーマンV3/ケントーマンSP
[BB Vol.2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

075 ケントーマンDS 80~130X?

入手: ケントーマンV2/ケントーマンV3/
ケントーマンSP/ハッピース [BB Vol.2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ケントーマンが正面にいる敵に向かっていき、前後から合計3回攻撃する。横の列を合わせておけば確実にヒットさせられるので、動きの速いナビとのバトルで活躍する。ただ、敵が最後列にいるときは1回しかヒットしない。ほかに、進路上に穴/バネや障害物があるときは攻撃そのものが発生しない。



◀最後列で、相手が前に出てくるのを待って使うと、3連続ヒットさせやすい。

076 ビデオマン 25X? ■

入手: ビデオマン/ビデオマンV2/ビデオマンV3/
ビデオマンSP/ハッピース [BB Vol.3]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

077 ビデオマンSP 55X? ■

入手: ビデオマンV3/ビデオマンSP
[BB Vol.3]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

078 ビデオマンDS 30~80X? ■

入手: ビデオマンV2/ビデオマンV3/
ビデオマンSP/ハッピース [BB Vol.3]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

079 ガンデルソルEX 0~240※ ■

入手: ふるいテレビの電脳2
[CC]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

080 Zセイバー 100X3~4 ■

入手: フルスSP
『エクス4.5』限定版特典

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

081 ファイアプラス -

入手: ナバームマン/ナバームマンV2/ナバームマン
V3/ナバームマンSP [店舗限定配布]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

082 サンダープラス -

入手: エレキマン/エレキマンV2/
エレキマンV3/エレキマンSP [PH2]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

083 アクアパワー -

入手: アイスマン/アイスマンV2/アイスマンV3/
アイスマンSP [店舗限定配布]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

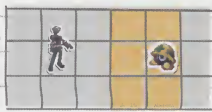
084 ウッドパワー -

入手: プラントマン/プラントマンV2/
プラントマンV3/プラントマンSP [店舗限定配布]

1 ★★★★★☆ ゲ ソ 貴 ブ イ 下

ナビの位置が真ん中なら上下にひとつずつ、上段が
下段どちらかだと、それぞれ片側にテープを発生させ
る。真ん中で使えば、複数の敵を一網打尽にできるし、
中央の敵にはひとつのテープにつき3ヒットするので
合計6ヒットとなるのだ。

ナビ戦など単体の敵と戦う
ときには、大ダメージをね
らって使っていこう。



1 いったん止まってから攻撃
を仕掛けてくる敵には、6ヒ
ットがねらいやすい。

エリアスチールを使って
おけば、必ず当てられる。
また、ダークホールを元に
戻す効果を持っている。



攻撃範囲の違う3連撃を
出す。発動からAボタンを
押し続け、3撃目に左+Bボ
タンで衝撃波を追加する。



一定時間、炎属性のチツ
ブの攻撃力を+40して、
追加効果でエリア全体を草
むらパネルにする。



一定時間、電気属性のチ
ツブの攻撃力が40プラスさ
れる。水属性のナビと戦う
ときは装備しておくといい。



一定時間、水属性のチツ
ブの攻撃力が2倍になる。
バブルショットなどをたく
さん用意して使うといい。



一定時間、木属性のチツ
ブの攻撃力を2倍にする。
これを使ってからブーメラ
ンのコンボをねらおう。



085

ブラックウエポン

—



入手

はいきよの電腦！
『エクス4.5』コロコロ通敵特典

1

★★★★★

ゲ

ソ

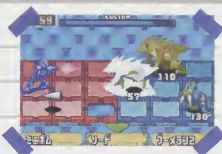
賞

ブ

イ

下

バスターの攻撃力が8に
なる代わりに徐々にHPが
減っていく。リカバリーが
たくさん必要となる。



ギガクラスチップ

全11枚

001

メテオレッドサン

40×5+300



入手

スターマンSP『ロックマンエクス4 トーナメントレッドサン』初回限定

1

★★★★★

ゲ

ソ

賞

ブ

イ

下



3パネル前にメテオを4発降らせたと、レッドサンを落とす。レッドサンが落ちたパネルとその周囲1パネルはヒビパネルになる。メテオレインとは違い、攻撃中は時間が止まるので、位置を合わせてチップを使えば、確実に計500の大ダメージを与えることが可能。立ち止まって攻撃してくる敵への反撃に使っていく。

▲チップを選んでボタンを押した瞬間に当たるか外れるかが決まるので、対戦でもがわされにくい。

002

ホーリードリーム

50×?



入手

おもちゃバコの電腦
[BB Vol.2]

1

★★★★★

ゲ

ソ

賞

ブ

イ

下

こちらのエリアのホーリーパネルの数だけ弾数が増える。サンワチュアリとセットで使うと効果的。



003

フォルテ

60×?



入手

フォルテ
[BB Vol.1]

1

★★★★★

ゲ

ソ

賞

ブ

イ

下

フォルテが相手エリアに24発のバスターを乱射する。ウィルスと呼び出すナビとのバトルで有効。



004

バグチャージ

80×5



入手

インターネット9 (交換屋)
[BB Vol.3]

1

★★★★★

ゲ

ソ

賞

ブ

イ

下

横一直線に飛んでいくシヨットを5連発する。横の列を合わせて使えば必ず当てることができる。



005

ブラックバリア

—



入手

インターネット9 (交換屋)

1

★★★★★

ゲ

ソ

賞

ブ

イ

下

150までのダメージに耐えられるバリアを張る。また、たとえ壊されても3秒ほどで復活する。



006

ブルームーンレイ

400



入手

スターマンSP『ロックマンエクス4 トーナメントブルームーン』初回限定

1

★★★★★

ゲ

ソ

賞

ブ

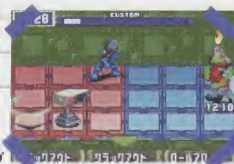
イ

下

強力なレーザーで3パネル前を攻撃する。バスターの攻撃力を1にする追加効果を持っている。



007	シグナルレッド	-
入手	ふるいテレビの電脳2 (限定)	
1	★★★★★	ゲソ貫フイ下



こっちのナビの目の前に信号機を設置する。この信号機が赤のとき、相手はチップを使うことができなくなる。通信対戦で相手の行動を制限する強力なチップだが、HPが100しかないのですぐに壊されてしまう。ホーリーパネルの上に置いて、なるべく壊されないようにしておくと、かなり有利にバトルを進められる。

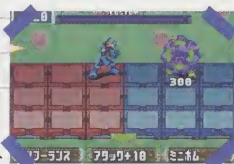
▲せっかく置いたのに、ブーメランやモコッシュで壊さないよう、自分が使うチップにも気を使うようにしたい。

008	フォルテアナザー	160X? ■
入手	フォルテSP [BB Vol.2]	
1	★★★★★	ゲソ貫フイ下

フォルテが壊れて、敵を追尾するリングを4つ作り出す。軌道上に穴があるとそこで消えてしまう。



009	カースオブバグ	-
入手	インターネット9 (交換)	
1	★★★★★	ゲソ貫フイ下



対戦相手をバグ状態にする、通信対戦専用チップ。歩いたところがヒビパネルになる、バスターが撃てなくなる、徐々にHPが減っていく、といった3種類のバグがまとめて発生する。ガードで回避することは不可能で、使われる前にインビジブルがコカシタのチップを使っておかないと、どの位置にいても当たってしまう。

▲強力なギガクラスチップの中でも、その極悪さは群を抜いている。対抗手段となるチップを必ず用意しておく必要がある。

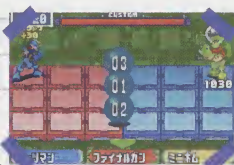
010	テルタレイエッジ	260X? ■
入手	ふるいテレビの電脳2 [BB Vol.1・2]	
1	★★★★★	ゲソ貫フイ下



ブルースを飛ばして、ねらった敵の周囲3方向から斬りつける。相手に対してどの方向から斬るかは決まっているので、出現する場所がエリアの外だったり障害物があったりすると3回斬らずに途中で中断する。要するに、図の位置がその1パネル前でしが最大限の効果を発揮しない。ダメージは大きい、当てるのは難しい。

▲こっちのエリアに侵入してくる敵の場合、3ヒットをねらえる位置が増える。

011	ファイナルガン	50X12 ■
入手	インターネット11 (限定) [イベント限定配布]	
1	★★★★★	ゲソ貫フイ下



チップを選んでボタンを押すと、しばらく力をためてから敵がどこにいてもヒットするショットを12発発射する。ガード中の敵にもお構いなしにダメージを与えるが、コカシタとインビジブル状態の相手には当たらない。対戦で相手に使われたら、力をためている間にそれらのチップを使うが、攻撃を当ててかわすようにするといひ。

▲アタック+30のあとに使っても、ダメージは増えないので、このチップはコンボに組み込みにくい。

プログラムアドバンスデータ

プログラムアドバンスデータの見た

①ギガキャノン1、2、3

1300 2400 3500

- 1 アタック+10→キャノン→キャノン
- 2 アタック+10→ハイキャノン→ハイキャノン
- 3 アタック+10→メガキャノン→メガキャノン

①技の名前

1~3のシリーズになっている技は、横に並べて表示している。

②攻撃力と属性

3つセットにしている場合は、横に並べて表示している。

③チップの組み合わせ

3つまとめている場合は、項目の数字が技のレベルに対応している。同じ技でふたつ以上組み合わせがある場合は、項目の数字をどちらにも1にして表示している。

ギガキャノン1、2、3

1300 2400 3500

- 1 アタック+10→キャノン→キャノン
- 2 アタック+10→ハイキャノン→ハイキャノン
- 3 アタック+10→メガキャノン→メガキャノン

敵を最後まで吹き飛ばす
ショットを発射する、キャ
ノンの強化版。威力が高くて当
てやすいスグレモノ。



ハイパーバースト

100X?

- 1 エナジーホーム→メガエナジーホーム→スフレットガン

横に真っ直ぐ飛んでいく弾
を当てると、当たった敵を中
心にして、X字と十字の範囲
に誘爆が交互に5回発生する。



ヒートスフレッド

300

- 1 ヒートショット→ヒートファイア→ヒートサイト

ヒートショット系の強化版
で、真っ直ぐ飛んでいく弾を
当てると、周囲1パネル分に誘
爆する、炎属性の攻撃。



バブルスフレッド

300

- 1 バブルショット→バブルファイア→バブルサイト

ヒットした敵の周囲1パネル
分に誘爆する攻撃。直撃ヒッ
トも、誘爆がヒットしたときも
同じ300のダメージを与える。



スーパーワイド1、2、3

160X3280X33 100X3

- 1 ワイドソード→ワイドフレード→ワイドショット1
- 2 ワイドソード→ワイドフレード→ワイドショット2
- 3 ワイドソード→ワイドフレード→ワイドショット3

縦3パネル分のショットを3
発放つ。敵も障害物も貫通す
るので、中段で出せば必ず3ヒ
ットさせられる。

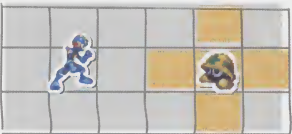


フレイムクロス1、2、3

1300 2400 3500

- 1 ヒートプレス→ヒートプレス→フレイムライン1
- 2 ヒートプレス→ヒートプレス→フレイムライン2
- 3 ヒートプレス→ヒートプレス→フレイムライン3

2パネル前方を中心にして、
十字の形に炎を発生させる。
横一直線に敵が並んだときに
ねらうようにするといひ。

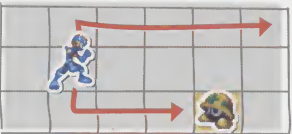


マッドファンク1、2、3

150X? 260X? 370X?

- 1 バルカン1→バルカン1→ツインファンク1
- 2 バルカン2→バルカン2→ツインファンク2
- 3 バルカン3→バルカン3→ツインファンク3

上下段からそれぞれ8本もの
牙を連続して発射する。上下
段どちらから出た場合は、2
列に並んで発射される。



マクショック1、2、3

1 200 2250 3300

- 1 エレキショック→エレキショック→マブホルト1
- 2 エレキショック→エレキショック→マブホルト2
- 3 エレキショック→エレキショック→マブホルト3

すべての敵を引き寄せてから、目の前の縦3パネルに攻撃を加える。敵が縦に並んだときに使うようにするとい。

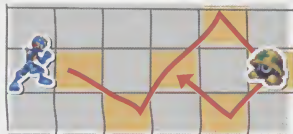


ジゴクホッケー1、2、3

1 100×? 2 150×? 3 200×?

- 1 エアホッケー1→エアホッケー1→ホウガン
- 2 エアホッケー2→エアホッケー2→ホウガン
- 3 エアホッケー3→エアホッケー3→ホウガン

エアホッケーの強化版で、攻撃力と効果の持続時間がアップしている以外は、基本的な使いかたも同じ。

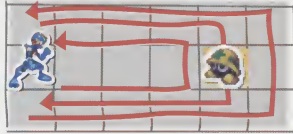


ヘルブーマン1、2、3

1 200×? 2 250×? 3 300×?

- 1 ホワイトウェフ1→ホワイトウェフ1→ブーマン1
- 2 ホワイトウェフ2→ホワイトウェフ2→ブーマン2
- 3 ホワイトウェフ3→ホワイトウェフ3→ブーマン3

発動した場所に関係なく、前列、中列、後列それぞれを通過する貫通効果を持つ3本のブーマンを発射する。



ドリームソード

400

- 1 ソード→ワイドソード→ロングソード
- 1 ソード→ワイドフレード→ロングフレード

縦3パネル×横2パネル分と、エリアの3分の1をカバーする攻撃範囲の、強力なソードの一撃をくり出す。



ギガカウントボム

600

- 1 ミニボム→ボイスボム1→カウントボム
- 1 ミニボム→ボイスボム2→カウントボム
- 1 ミニボム→ボイスボム3→カウントボム

敵エリアの最前列のどこかに、全体に600のダメージを与えるボムを設置する、カウントボムの強化版。



ポティガード

100×?

- 1 カワリミナビスカウト→ラムサブレード

すべての敵を対象に10発の手裏剣が上空から降り注ぐ。手裏剣は、HPの高い敵を優先して攻撃していく。



ボイズンファラオ

1/フレイム

- 1 ターホール→ターライン→ボイズンアマビス

敵のHPを猛スピードで奪う。敵が目の前に出現。効果は約60秒間続き、ダメージはおよそ3000に上る。



バイロドライバー

40×20

- 1 ガンデルソル1→ガンデルソル2→ガンデルソル3

目の前のパネルと4パネル前方のパネルから砲台が出現し、間に挟んだ敵に前後から強力な光線を浴びせる。



ダークメシアネオ

250×?

- 1 ターライン→バグチェーン→フォルテ
- 1 ターライン→バグチェーン→フォルテサザー

フォルテが各段にコスベルキャノンを発射したあと、後方2列に巨大な衝撃波を発生させる強力な連続攻撃。



だいじょうぶ 大事な用事をナビに教えよう

107777 エグゼ4.5 (アルファバージョン)

緊急招集

カプコン第二開発部

オフィシャル研修レポート

最後の課題は大阪のカプコン第二開発部で新人オフィシャルに
対して行われた研修に密着。内容を緊急レポートする。



4人の新人オフィシャル ネットバトラーが大阪に集結

今回招集されたオフィシャルは、2004年6月19～20日にかけて開催された『次世代ワールドホビーフェア 東京大会』で優勝した4人。大阪に着いた4人は、第2開発部があるビル内の一室で、研修を受けることに。研修を担当したのは開発者の安間正博さんと、江口名人こと江口正和さん。2時間にわたる研修は『ロックマンエグゼ4.5』だけにとどまらず、シリーズの未来を見据えた中身の濃いものとなった。



研修担当：

安間正博さん

(第二開発部プランナー)

シリーズ起ち上げ当初から、ロックマンエグゼのゲームシステムや内容を作り上げていく開発の中心的な存在。



研修担当：

江口正和さん

(第二開発部プランナー)

『ロックマンエグゼ3』からシリーズのシリーズを担当。69連勝の伝説を持つ江口名人としても知られている。

Official Net Battler

オフィシャル ネットバトラー

パーソナル データ
Personal Data



NAME

鹿山 真悟

AGE 9歳

Profile

第20回 次世代ワールドホビーフェア
東京大会 初日、ジュニアの部で優勝。



NAME

山口 真人

AGE 9歳

Profile

第20回 次世代ワールドホビーフェア
東京大会 2日目、ジュニアの部で優勝。



NAME

島野 裕亮

AGE 13歳

Profile

第20回 次世代ワールドホビーフェア
東京大会 初日、一般の部で優勝。



NAME

新井 成康

AGE 14歳

Profile

第20回 次世代ワールドホビーフェア
東京大会 2日目、一般の部で優勝。



よりリアルなエグゼの 世界の住人になりきれはすだ!

——『ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレーション』（※以下『4.5』）は、プレイヤーがシリーズの主人公である熱斗くんの立場でゲームを楽しめるという、今までにないコンセプトのゲームですが、どのようなきっかけで開発が始まったのでしょうか?

安間:『ロックマンエグゼ4』（※以下『4』）の隠し要素に“オペレーションバトル”というモードあって、ゲームボーイアドバンス（※以下『GBA』）にバトルチップゲートを接続して、ナビチップをスロットインするとまったく新しい操作感のバトルが楽しめるんです。その操作感というのが、まるで熱斗くんがロックマンをオペレートするような感覚になっていて、そのリアル感がとても可能性の深いものに感じられたんですよ。それで、『4』の中ではおまけモードとして遊べるだけだったんですけど、なんとかこのシステムを活かしたゲームを作りたいなと思ったんです。

——：きっかけはオペレーションバトルというわけですね。

安間:はい。それで、オペレーションバトルですべてのバトルが進むようなエグゼを作ろうということになったんですけど、いつものエグゼのまま、バトルがオペレーションバトルになるだけでは面白くないですよ。せっかくGBAがPETになったようなリアル感があるのだから、もう内容自体を熱斗くんが中心のゲームから、プレイヤーが熱斗くんの立場で楽しめるというところまで突き詰めていったらどうかということになったんです。ようはPETの画面

をそのままゲーム画面にしてしまっ、ゲーム中に現実世界は出てこないという割り切りかたをすれば、よりリアルなエグゼの世界の住人になりきれはすだ! という発想です。

江口:そうですね。『4』でもバトルをしているときは、プレイヤーは熱斗くんになってバトルをしていたと思うんですよ。もともとそういう身近なリアル感のあるものを作っていきたいと考えているシリーズなので、それがよりリアルになると聞いたときは、面白くなると感じました。実際バトルだけでなく、ナビとコミュニケーションもとれるので、かなり熱斗くん気分を味わえますよ。

自分のお気に入りのナビと仲良くなれたら最高だと思うんですよ

——：自分の好きな人や苦手な科目をナビに教えるシステムも面白いですよ。

安間:自分のことを知っているのはロックマンだけって、なんかいいじゃないですか。秘密を共有すれば仲良くなれるというか。やっぱり熱斗くんになりたいという憧れは僕らにもあるので。スケジュールも、ナビと触れあえる感じをもっと出せたら面白いと思って入れたんです。せっかくナビを選べるんだから、自分のお気に入りのナビと仲良くなれたら最高だと思うんですよ。ナビが話しかけてくる内容とかも、自分の身近なことだったらうれしいじゃないですか。

江口:いろんなことを聞いてきたり、しゃべったりするので、本当に楽しいですよ。スケジュールだけでなく、好きな子とか。ナビがばらしちゃったら大変ですけどね。実は、通信対戦中にナビが好きな子の情報を相手のナビに



教えちゃう、なんてことも考えていたんですけど、それはやめておきました。でも、そのほうがナビが実際に生きている感じがしますよね。

オンラインでつながっているというより、現実でつながっているんです

——：今回は曜日や時間と運動したり、舞台が電脳世界だけだったりと、オンラインを意識した作りになっている印象があるのですが。

安間：今、世に出て、流行っているオンラインゲームを、それほど強く意識しているわけではないです。どちらかという、彼ら（※研修中の関東のオフィシャル4人）の視点というか、彼らにとって身近なものからネットワークが広がるイメージを想定しています。顔の見える関係の中で、バトルをして握手をして、チップを交換して……という、ネットワークというかコミュニケーションですよ。

江口：オンラインでつながっているというより、現実でつながっているんです。

安間：オンラインも当然広がりはあるんですが、現実も必要なんです。『4.5』のシステムは現実をゲームの中に取り込むことがより広くできるんです。バトルチップもそうだし、ナビのチップがあって、それを入れ替えたり、実際に手と手で交換したり。エグゼでは以前からそういう試みをしていて、『ロックマンエグゼ3』のときは、お菓子を買ってロットナンバーが入っていたりしました。そうやって現実とゲームがごっちゃになって、ネットワークが広がっていく方法を探っていたんですけど、『4.5』で本格的にそのあたりにトライできるなという感触があります。

江口：『4.5』はバトルチップの交換とか、バ



トルで友だちを増やすとか、エグゼが一番大事にしてきたところがメインになっているんですよ。『4』でもゲーム中の対戦だと熱斗くんを介してロックマンを操ることになるんですが、リアルオペレーションは、自分自身が自分のナビと相手のナビを戦わせるわけですから、より強く個人同士のやり取りを意識できるわけです。

安間：そうですね、いままでは僕のロックマン、君のロックマンだったのが、今回は江口のジャンクマン、君のロールちゃん……。そういうところでコミュニケーションってより深くなっていくんじゃないかなと思っています。それに今までは基本的にメインとなるシナリオがあって、それをプレイして育てたロックマン同士を戦わせるのが目的だったんですけど、『4.5』では、むしろナビ同士を戦わせることが第一の目的で、トーナメントを勝ち進んでいくというのは、自分のナビを強化するための手段に過ぎないわけです。もちろん、ひとりでも遊べるようにはなっていますが、最終目的は友だちとの対戦、つまりライバルは友だちなんです。

なりきってやるのが気持ちいい

——：4.5のバトルをどのように楽しんで欲しいですか？

安間：みんながアニメで見ている熱斗くんのようなことをやってほしいですね。画面でロックマンが頑張っているときに、チップを採って「これでもない、あれでもない、……これだ！」みたいなことをやってほしいわけです。「あっ！チップ落とした！」とか。タカラさんからバインダーが出ているので、それを自分のフォルダ



なんだという感じで眺めて悦に入るのもいいんじゃないかと。熱斗くんがもっているあのリュックの中もきっとこんな感じなんだろうなって。あとはナビを信頼しろということですね。けっこう自分の意志でちゃんと戦ってくれるので、「おおやっとなやっとな」という感じで見ていられるんですけど、敵が強いと限界がある。そこでタイミングよくチップを使って敵をやっつけた時は、自分が助けた気分になれるのでかなり気持ちいいです。そのへんが醍醐味ですね。

江口：僕の場合は、ちょっと恥ずかしいけど、なりきってやるのが気持ちいいと思います。熱斗くんなり、エグゼの世界の人になりきって、通信対戦をする時は「バトルオペレーション、セットイン！」から始まって、「ソード！ スロットイン！」まで言う（笑）。僕だって毎回言うてんだぞ！（笑）。大会でもそんな雰囲気になればいいないつも思っているんですよ。あとは、ごっこ遊び的にエグゼのバトルができればいいなとも思っています。誰かの家にみんなで集まってとかじゃなくて、昔、銀弾鉄砲をもって「こっからはこっちの基地だ」みたいな遊びしてただじゃないですか。あの感覚で遊べたらいいなと。部屋の中でやっているよりは、みんなで外に出て、公園みたいな場所に散らばって、ばったり会ったら対戦するみたいな。

エグゼの未来として、もっともっとナビをリアルにしたいですね

——：将来、ロックマンエグゼシリーズやナビがこんな形に進化したらいいだろなあとという、夢はありますか？

安間：たとえばナビを持っていない状態から始まって、自分でナビを作ったりとか。そんなこともできたらいいなと思います。それから、エグゼの世界の脳空間みたいなものが実際にあるといいですね。ゲームボーイの中にはない脳空間にみんなでいけるような、公共のインターネットがあったりしたら楽しいでしょうね。そこには、カプコンからの新しいチップが隠されているとか。曜日なんかも、現実と脳をもっと密接に絡ませたりして……。

江口：それって本当のPETですよ。できちゃ



うんですかね。確かに自分のPETの中にナビがいて、自立行動をしようとするような世界は憧れますね。キーボードで入力するんじゃなくて、ナビに命令したら、向こうのナビがこんなこと言ってたよ、みたいな返事が返ってくる。あとはネットワークで対戦。実家が神奈川と東京で大会で集まらないと対戦できないような場合は、友だち同士でいつでも戦えるようなネットワークがあれば、より絆は深まるんじゃないかな。

安間：あと、エグゼの未来として、もっともっとナビをリアルにしたいですね。エグゼの中にもナビはいるけど、携帯の中にいるときもあって「じゃあエグゼやるから、GBAの中に行けよ」って命令する。

——：パソコンのデスクトップにいたり。

江口：パソコンも携帯も、規格がいっしょだったら互換性はありそうだし。できそうな気がしますね。

安間：ただ、ネットワークを広げるという夢はありますけど、まずは今の子供たちに『4.5』という新しい遊びを楽しんでもらいたいという思いのほうが強いですね。面白いゲームを出していくというのが僕らの本分ですから。もちろんネットワークのほうも、小学館さんやタカラさんと協力して、いろんな別のものとのつながりあって広がっていけば、ロックマンエグゼという世界観をゲームの枠にとどまらない範囲に広げていけるんじゃないかと考えています。

江口：可能性があるものに関しては、チャレンジしていきたいと思っています。いろいろな形で、『4』と『4.5』は全然ルールが違いますけど、また新しいルールがあるかもしれないし、これからどんどん広がっていくんじゃないでしょうか。エグゼは完結はしてないですからね。

オフィシャル研修を終えて……

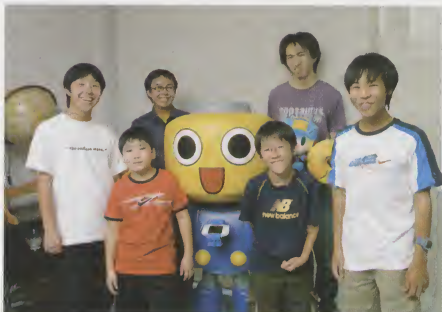
研修を担当した2人と交流を深める4人のオフィシャル

研修を終えた4人は、思い思いに研修担当の2人とコミュニケーションをとっていた。デザインを担当している石原雄二さんも途中から参加し、フロアは大きく盛り上がった。

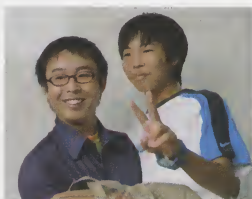
充実した1日をおくった4人は、帰りの車中でも通信対戦を行ない、交流を深めていた。今後も、エグゼシリーズを通じて、このような交流が頻繁に行なわれるのではないだろうか。



▲最年長の新井くんは、「ニンテンドーDSで発売は？」など、今後の展開に興味を持っていた。



▲全員で記念写真を撮影。オフィシャルたちは口をそろえて、「こんな体験ができるなんて、オフィシャルになって良かった」と語っていた。



▶始めは緊張していた島の野くんも研修が進む中でリラックスし、名人との交流もバッチリ。

オフィシャルを目指すすべてのネットバトラーたちへ

バトルチップゲートのリアル感がより一層味わえるグッズをプレゼント

本書の発売を記念して、オフィシャルを目指し、白々トレーニングにはげむネットバトラーたちにプレゼントを用意した。グッズや新しく追加されたチップを手にして、よりリアルになったバトルを思う存分楽しんでほしい。

チップインリストバンド 10名
+バトルチップ(ギガクラス)1枚

バトルチップ(ギガクラス)1枚 10名



バトルチップフォルダ2 10名
+バトルチップ(ギガクラス)1枚



4.5専用ナビデータチップ8種類セット 10名



応募方法

アンケートハガキに希望の賞品名を書いて、下記の宛てに封入して送ってください。締切は11月末日消印有効。

〒163-0425

東京都新宿区西新宿2丁目1番1号

新宿三井ビル25階

株式会社カプコン CS営業本部

キャラクターライツ部 パブリッシングチーム 行

ロックマン エグゼ 4.5 リアルオペレーション
オフィシャル完全ガイド



■STAFF

Editing & Publishing

株式会社カプコン

Editor 増井 荒

Editor 九島 納

Writing

株式会社エスティフ

Photography

吉田 武

Design & DTP

株式会社エストール

Supervision

株式会社カプコン

『ロックマン エグゼ 4.5 リアルオペレーション』開発チーム

株式会社タカラ

株式会社小学館プロダクション

発行 2004年 9月 6日 初版

発行人 辻本春弘

編集人 中村寛文

発行所 株式会社カプコン

〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

販売元 株式会社カプコン

〒163-0425 東京都新宿区西新宿2-1-1 新宿三井ビル

TEL 03-3340-0720 (受注専用) FAX 03-3340-0818

印刷 大日本印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けています。

本書の全部、あるいは一部を小社からの文書による承認を得ずに
無断で複製することは、いかなる方法においても禁じられています。

定価はカバーに表示してあります。

落丁・乱丁本は、お手数ですが下記ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。

(株)カプコン ユーザーサポートセンター TEL 06-6946-3099

9:00~12:00 13:00~17:30 (土日祝日を除く)

ISBN4-906582-17-6

©CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

©TAKARA CO., LTD. 2004

©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・GBA は任天堂の登録商標です。